平成25年4月30日発行・発売(偶数月30日発行・発売)
第14巻 第6号 通巻157号
ARCADIA
eb!
enterbrain
特集 戦国大戦 −1582
日輪、本能寺より出ずる−
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2013年 6月号
No.157
定価1,180yen
機は熟した!
今こそ決戦の時!
攻略
●ゲスト称号獲得への道
LORD of VERMILION Re:2 〜再征〜
●AC版プレイヤー目線で送る「三国志大戦TCG」連載コラムスタート
TCG決起之心得
●BEMANI学園注目のコンビにインタビュー!
BEAT MAXIMUM
新作
●開発インタビュー:ロケテストで得たものは?
LORD of VERMILION III
●「篠生茉莉」のWP大解析! 主要MAPのお約束も掲載!!
ガンスリンガー ストラトス
●今井神のお上品チャンバラコミック
召還!剣豪学園
●ようじょ三国志が今日もゆく
恋姫☆ようちえん
●大好評御礼! 格闘ゲーム部活物語
かくげいぶ!
●ばーすとさんキュートすぎます!
WARNING!!ダライアスさん
●「拳の巻」大好評御礼! 全格ゲープレイヤーに贈る闘神の金言!
ウメハラコラム
●天翔る乙女たちの勇者譚
弾幕少女
巻頭特集2
●最新バージョン情報をいち早くお届け!
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012
『Ver.2.0』初陣検証
●既存選手のレア化情報も!!
『Ver.2.0』新カード紹介
●新バージョン最強を目指したコンセプト大会を開催!!
『Ver.2.0』最速アルカディア巌流島杯レポート
●すべてのプレイヤーに贈るHow To「WCCF」
今でしょ!『WCCF』進ハイスクール
●バンビが、アラミスが「WCCF」のツボを赤裸々告白!?
『WCCF』カリスマ監督コラム
●勝った! 第一部完ッ!!
WCCFだね! inキョウヘイくん
巻頭特集1
●Ver.UP攻略や、注目主君の極意まで、新たな戦場を勝ち抜くための秘策を伝授!
戦国大戦
−1582 日輪、本能寺より出ずる−
絢爛奥義指南
●「阿修羅への道 第弐章」から、上位主君たちの極意を学ぶ
新生「阿修羅」進軍記 第二章
●雲のジュウザ主君vs魔法のランプ主君による、思考の戦を徹底解析!
思考の極意
●「槍撃の鉄人」馬龍☆主君の極意に迫る!
戦国大戦英雄譚 馬龍☆主君
●計略、システムともに大きく変化した戦況を徹底攻略
Ver.2.01C徹底攻略
●新規参戦者必見! 実戦入門講座 第一回
実戦入門の構え

SanDisk

サンディの武器屋
Sandy's Weapon shop

オススメよっ!

名前：サンディ

名前：ジャオ

サンディの武器屋、はりきって営業中!

サンディ：勇者のみなさん、冒険の旅には大容量のメモリーカードをお忘れなく!

サンディスク メモリースティック PRO デュオ™ カード
2GB/4GB/8GB/16GB/32GB

サンディスク SDHC™ カード
4GB/8GB/16GB/32GB

サンディスク モバイルウルトラ™ microSDHC™ UHS-I カード
4GB/8GB/16GB/32GB

Xbox 360® USBフラッシュメモリ
8GB

安心の長期保証*1
専業メーカーだからできる安心保証

ゲームにもサンディスクのメモリーカード

www.sandisk.co.jp サンディスク

*2010年Gartner調べ（Gartner Dataquest No. G00211697 03/25/2011）。**GfK Japan調べ（国内の有力家電量販店販売実績集計/2010年）。 *1 各製品の保証内容に基づきます。・SanDiskおよびSanDiskのロゴ、およびSanDisk Mobile Ultra、サンディスク モバイルウルトラの名称は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるSanDisk Corporationの商標または登録商標です。・SDHC、microSDHCのマークおよびロゴはSD-3C LLCの商標です。・Memory Stick、メモリースティック、Memory Stick PRO Duo、メモリースティック PRO デュオおよびロゴマークは、ソニー株式会社の登録商標または商標です。・Xbox 360、Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび/またはその関連会社の商標で、Microsoftのライセンスを受けて使用しています。・その他記載されている会社名およびロゴマーク、製品名は各社の商標または登録商標です。※実際の製品デザインは異なる場合があります。※オープン価格

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル) No.157 2013 JUNE

©SEGA

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版

by Ika

発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループホールディングス
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

機は熟した！ 今こそ決戦の時！

戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-

絢爛奥義指南

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

アルカディアのリニューアルに合わせ、『戦国大戦』記事も、新企画とともに大幅Ver.UP！ 本作のプレイヤーはもちろん、本作に挑戦する他ゲー勢もサポート！ 始めるのは今しか無い!!

目次

攻略から連載企画まで最高スペックでお届け！

アルカディアのリニューアルとともに、『戦国大戦』記事も大幅ボリュームUP＋新企画満載でVer.UP！

初回となる今回は、ゲームシステムや家宝、計略など、さまざまな要素に調整が入ったVer.2.01Cや、追加宴武将第五弾についての攻略情報はもちろん、注目主君のインタビュー記事を中心とした新企画など、ゲームプレイの根本からスキルアップをするための記事が満載！ また、ゲーム慣れしている本誌読者の他ゲー勢に送る、実戦入門講座も掲載しているので、これを気に本作に興味を持った方は、ぜひとも活用していただきたい！

さらに、緊急速報にあるロゴを見る限り、近々本作に新展開が……!? 大いに盛り上がる最盛期の参戦に備え、本作を始めるのは今しか無い!!

「阿修羅への道 第弐章」を制した、二人の主君によるインタビューは全主君必見！

緊急速報！

新たな時代に突入!?

つい先日、編集部に本作の新たなロゴが到着した！ 詳しい情報はまだ不明だが、大きな新展開の予感！ 続報を待て!!

1590年の出来事

史実による1590年の出来事といえば、豊臣秀吉が小田原征伐で小田原城主、北条氏直を追放し、天下統一を成し遂げた。果して、本作ではどのような展開を見せるのだろうか!?

東日本エリア

本大会、最後のエリア決勝大会！

六エリアで繰り広げられた公式エリア大会「阿修羅への道 第弐章」の最後に開催された東日本エリア決勝。ここでも勝敗を分けたのは、「最後の砦」となるあの武将だった!?

東日本エリア基本情報

開催店舗：セガ仙台コロナワールド
開催日：3月23日（土）

準優勝 虎斗主君

――準優勝おめでとうございます。

虎斗 当日は、とりあえずの目標である決勝まで進められたので、安心していました。決勝戦は自分が言うのもアレですが、通常の全国ランキングから見ても、MAXIMAさんの方が上位に位置していたので、順当な結果だったのではないでしょうか。もちろん優勝はしたかったですけどね。

――一番キツかった試合はやはり決勝でしょうか？

虎斗 そうですね。大会出場者が決定した際に、一番勝てないであろうと思っていたのが、MAXIMAさんでした。ほかにもデッキ相性的に苦手な方がいらっしゃったのですが、なぜか自分と戦う前に敗れてしまったので、くじ運はよかったはずです。

――「阿修羅への道」全体の印象はどうでしたか？

虎斗 MAXIMAさんのデッキにも入っているのですが、【UC】仁科盛信が本当にキツかったです。

――ご自身の決勝の動画を見ていただける方に向けて、「ココを見てほしい」という要素はありますか？

虎斗 【UC】仁科盛信に弾を当てずに頑張っている姿を見てください（笑）。

――最後に読者に向けて一言お願いします。

虎斗 実は、セガさんの某新作ACタイトルが非常に気になってまして……。稼働後はあちらのタイトルでもよろしくお願いします（笑）。

優勝 MAXIMA 主君

――優勝した感想をお聞かせください。

MAXIMA 大戦シリーズは『三国志大戦2』のころから始めて、大会にも参加していたのですが、初めて特別称号を獲得できたので、うれしいですね。参加者に相性がキツいデッキが多かった気がするのですが、ほぼすべての試合で開幕の立ち回りがうまくいったので、このような結果が出せたのではないかと思っています。

――そのキツい相手はどなたなのでしょうか？

MAXIMA 始まる前から、虎斗主君のデッキはキツいなと思っていました。けれど、参加するからには優勝する気で参加しました。そうしたら、虎斗主君がトーナメントで正反対のブロックになってくれたので、「この大会はワンチャンあるかも……!?」と意識し始めました。

――では、一番キツかった試合は決勝戦だったのでしょうか？

MAXIMA いや……。初戦がすごい緊張のため、一番危なかったです。自分自身との戦いでした（笑）。

――優勝した勝因はどんな要素だと思いますか？

MAXIMA 【UC】仁科盛信の槍撃と……。このデッキが強かったからでしょうかね（笑）。

――その強力なデッキはどうのようなコンセプトで組んだのでしょうか？

MAXIMA いや……。実はランカーさんのデッキをモロパクリしまして（笑）。対戦相手の方が使用していて強かったので、試しに使ってみたら、しっくりきたので使い続けました。バージョンアップなどで大きく環境が変わるときには、基本的にあまりプレイせず回りの状況を確認し、デッキを決めていくことが多いですね。

――一番活躍したカードはどのカードですか？

MAXIMA 僕以外にもたくさんのプレイヤーが、同じことを言っていそうですが【UC】仁科盛信ですかね。Ver.2.01Bでは最も強いカードの一枚に挙げられるのではないでしょうか。実際に大会が終わった後に仁科を含め、自分と同じデッキにマッチすることも増えましたし、やはり強力なカードだったと思います。その分、対策も増えましたけどね。

――ご自身のウリはどのような要素だと思いますか。

MAXIMA 槍撃ですね。むしろほかの部分は見ないでくれると助かります。槍撃だけで勝ってきたとまで思っていますので。なので、もし僕のプレイ動画を見ていただけるようでしたら槍撃に注目してください。重ね重ねになりますが、ほかの要素は流してください（笑）。

――最後に読者に向けて一言お願いします。

MAXIMA Ver.UPがあったので、このデッキを含め、本が出るころには、どうなっているかは分かりませんが、これからも槍撃とともに続けていくとは思いますので、よろしくお願いします。

MAXIMA主君使用デッキ

大会が開催されたいたVer.2.01Bでは屈指の強さを誇っていたと語るこのデッキ。【UC】仁科盛信に統率力アップ家宝を装備し、【C】蘆名義広の「揃目の強化術」を使うことも視野に入れているとのこと。ランカー曰く、MAXIMA主君の優勝後、確実に【UC】岩成友通が増えたとの声も多い。

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
他004	【SR】上泉信綱	2.5	足軽	11	3	奥義之太刀（6）
武003	【R】甘利虎泰	2.0	騎馬隊	8	5	疾風迅雷（4）
武058	【UC】仁科盛信	2.0	槍足軽	7	5	万死の抵抗（5）
他003	【UC】岩成友通	1.5	槍足軽	6	2	力蓄えの術（5）
他065	【C】蘆名義広	1.0	槍足軽	3	3	揃目の強化術（3）

「阿修羅への道　第弐章」を阿修羅の二名が振り返る

魔法のランプ主君＆雲のジュウザ主君インタビュー

――『阿修羅への道』優勝おめでとうございます。全地域の結果が出ての印象をお聞かせください。

雲のジュウザ（以降、ジュウザ）　かなり順当な結果だったのではないでしょうか。優勝者は皆さん納得できる実力の持ち主だと思っています。各地域ともに普段の対戦成績から予想して、一～二番目に上がってくるであろう実力者が優勝していた印象でした。

魔法のランプ（以降、ランプ）　確かにそうですね。大きな番狂わせは無かった気がします。もしかすると当時の全国対戦の順位から考えると、一番番狂わせとなったのは関東じゃないですか!?

ジュウザ　僕ですか!?

ランプ　あくまで全国ランキングから考えるとですよ。青井君（仁義なき青井主君）とかも参加してたじゃないですか。

ジュウザ　確かに！　僕が穴だった！　間違い無いや（笑）。

ランプ　実は、関東エリアでは同じ前回覇者のたつをさんを応援していたのですが、真と偽さんに負けてしまった後にたつをさんから、「ランプさんも負けてください。僕だけ負けてしまうのは嫌です！」って言われちゃいました（笑）。

――ランプさんはほとんどのエリアの決勝を観戦したとお聞きしました。

ランプ　いや、そんなに見てないですよ。合計で4エリアかな？

ジュウザ　十分だよ！　ちなみに全部で6エリアなんだからね!?

ランプ　確かにそうですね（笑）。話がちょっと戻ってしまいますが、いろいろな方の対戦を見て、振り返ってみるとジュウザさんは激戦が多かったような気がします。

ジュウザ　そうかな？　今回はどの試合も予定通りに進んで、危ないと思った試合は無かったような気がするんだけど……。

ランプ　嘘だ（笑）。じゃあ飛鳥☆さんとの試合はどうでしたか？

ジュウザ　飛鳥☆さんとの試合は……。確かに危なかったですね（笑）。中盤でこちらが士気7を使った攻めを、士気を使わずにしのがれたときは「だめだ、負けた！」と思っていました。

ランプ　決勝戦はお互い【UC】仁科の活躍がすごかったですね。関東は特に仁科の活躍が目立っていたような気がします。逆に東海は個性的なデッキを使うプレイヤーが多かった印象ですね。一番印象に残ったのが【UC】上条政繁という、ほかのエリアには無い特徴がありました。

――ご自身が出場された、西日本エリアの印象はいかがでしたか？

ランプ　僕目線で言うと、トーナメント運がよかったので助かりました。客観的に見ても、別のエリアや全国対戦ではあまり見られない【SR】真田幸隆をメインにしたデッキ使用者が三名も居るなど、西日本エリアも個性がありましたよ。

ジュウザ　印象に残った試合はどこでしたか？

ランプ　決勝はもちろんですが、一回戦のはすちゃ主君との一戦は思い入れがありました。というのも、彼が店舗予選で、普段から仲のいい天下無主君を倒して出場してきたので、「まずは敵討ちからか！」と、アツくなってしまいました。

　後は、とにかく恐ろしかったのが【SR】真田幸隆です。自分は【R】佐竹義宣の計略で士気が戻ってくることを計算に入れて試合を構成しているので、ダメージ計略で一気に部隊を落とされてしまうのが一番キツイんですよ。もし対戦したらほぼ負けるなと思っていましたが、全員自分と当たる直前の試合で負けて、自分との対戦にはならなかったんですよ。これは運が味方してくれているなと思いましたね！

「阿修羅」は特別な称号 次は三連覇を目指します！（魔法のランプ）

魔法のランプ主君が語る、各エリア決勝戦の見どころ

――関東エリア決勝戦の見どころ

両主君とも白兵戦が素晴らしい！　中でも最初の采配のぶつかり合いは注目です。守るジュウザさんは【UC】仁科不在の状況で「万死一生」。攻める神龍来来さんはラインをうまく上げて「瀬田に旗を」を発動。これをジュウザさんが、ゼロに抑えます！

　ここで攻城が発生していれば結果は違ったように思います。

――北関東エリア決勝戦の見どころ

あご髭さんのデッキは流行っていた【UC】波多野秀尚をしりぞけて【C】大原資良と【C】十河一存の採用しており、見事にそれが生きています！　そしてあご髭さんの漢気。これに尽きます。

――東海エリア決勝戦の見どころ

この決勝戦は、全国大会でも見られた組み合わせなんですよね。全国大会のリベンジお見事でした！

　こだわりの【1.0R】高坂昌信の虎口への進入を意識した立ち回りはさすがの一言です。

――関西エリア決勝戦の見どころ

大会中はまもるさんがだれよりも落ち着いて安定していた印象です。見どころは、まもるさんのラインキープですね。矢吹さんが丁寧に部隊を整えるのですが高いラインで「天下布武」を打つしか無い状況を常に作っていたのはさすがです。

――西日本エリア決勝戦の見どころ

僕が参加させていただいたエリアです。連覇を目指していたので大会中は必死でした。焔凌さんが準決勝で僕の苦手な「百花繚乱」を使う小覇王さんを倒してくれたのが目に見えない見どころです（笑）。

――西日本エリア決勝戦の見どころ

人数こそ少ないですがランキング上位も居るハイレベルな大会だったのだと思います。個人的な優勝予想は虎斗さんだったのですが……。見どころは、全体を通してマキシマさんの白兵スキルがうま過ぎて言葉になりません。そして、何よりここにも観戦に行きたかったです！

これからも変わらず 僕はマイペースにいきます（雲のジュウザ）

——ほかのエリアで、地域ごとの特色というのは感じられましたか？

ランプ　大阪エリアは、みなさん「自分の使いたいデッキ」を使っている印象でした。例えば、豊臣家の軽騎馬単デッキの方も、5枚、6枚と枚数の違いや、定番の武将ではなく、一癖ある武将が入っていたりと、だれ一人として同じデッキを使っていないという印象でしたね。

——ランプさんご自身のデッキも、あまりはやっているタイプではないですよね？

ランプ　そうですね。ただ、僕は約半年間使い込んできたので、自分の中に明確なプランは持っていました。そう考えると、ジュウザさんはすごいですよ。全国対戦でも出場した「万死」デッキ使ってはいなかった印象ですし、そもそも大会前は【2.0SR】武田勝頼は使いにくいとまでいわれてましたからね。

ジュウザ　ありがとうございます。

——そして見事優勝し、「阿修羅」唯一の連覇となりましたね。

ランプ　そうですね。それを意識して、自分にしては珍しく妙なプレッシャーを感じてしまいました。

——大会がきっかけで見る目が変わったプレイヤーはいらっしゃいますか？

ジュウザ　LAFI@戦さんが印象的でした。普段そんなにやり込めていないと思っていましたが、実力が発揮されていたように思えます。

ランプ　確かに、あの槍撃はすごかったです。ぜひとも動画を見てほしいですね。

ジュウザ　動画を見ると対戦相手の方もLAFI@戦さんの槍撃がキレ過ぎていて、「【UC】国司元相を相手にしない」という対策を立てたみたいですよ（笑）。

ランプ　同じエリアですが、日日日さんも印象に残っています。ランク上位のプレイヤーを軒並み倒していましたからね。

ジュウザ　話は聞きましたよ。【UC】上条政繁が大活躍だったと。

ランプ　この二人の対決は見ものでした。槍撃がキレキレのLAFI@戦Iさんと、「三方向射撃」がキレキレの日日日さん。終盤で日日日さんの上条の射撃方向のミスが決め手となってしまいましたが、ほんとに最後まで分からない試合となりましたね。

——デッキの使用率についてですが、全国のカードランキングとは差があったかと思いますが、いかがでしたか？

ジュウザ　織田家がゲーム全体のランキングに比べて少し多かったのは、スペックが高く、計略が使いやすいため、ほかの武家と組み合わせで使いやすいのが原因かと思います。メインとなる武将がほかの武家で、その補助として使うといった認識なのではないでしょうか。それに気付いているのが上位プレイヤーに多いのかもしれません。

ランプ　そういえば、大会が終わった後は、全国対戦のデッキ傾向に影響が出てましたよね。

ジュウザ　確かにありありました。それまではほとんど見なかった【2.0SR】武田勝頼ですが、大会後は、ちょいちょい見るようになりました。「あれ、このデッキってはやってたっけ？」と勘違いしましたよ（笑）。

——「阿修羅デッキブーム」があったわけですね。

ジュウザ　そうですね（笑）。ただ、このインタビューを受けている段階では、大分落ち着いてきていて、豊臣家と島津家が増えてきています。

ランプ　自分で言うのもアレですが、やはり優勝者のデッキは、一度はみんな試してみたくなるんじゃないでしょうか？　けれど、関西エリア覇者のまもる主君のデッキは、あまりにテクニカル過ぎて、見掛けませんでしたどね（笑）。

ジュウザ　改めてみると各エリアの上位は、いわゆる「全国ではやっている」デッキとは違う方が多かったかもしれません。

ランプ　確かにそうですね。今の全国対戦の環境下（Ver.2.01B当時）においては、鉄砲隊がかなり強力な兵種として認識されていますが、決勝まで残ったプレイヤーでは鉄砲隊がメインどころか、一枚も入っていないプレイヤーも多かったはずです。

ジュウザ　特に島津家の【C】種子島久時、【C】入来院重時のコンビは、どんなデッキにでも入っていける万能型ですからね。本当にあの二人は強いですよ。とにかく攻城妨害が強い！

ランプ　うちの最上も30発くらいは撃ち込まれているんじゃないかな（笑）。

——それでは、次に、今後の目標はについてお聞かせください。

ジュウザ　ランプさんは、これから全国の「阿修羅」の称号持ちに勝負を挑みに行く旅が始まるんだよね（笑）。

ランプ　いやいや（笑）。けれど、頂上対決で「阿修羅」同士が対戦するというのは実現させたいですね。

ジュウザ　それはいいですね！　ランプさんは称号をいろいろ持ってますから、まず「阿修羅」を常に付けてくださいよ。

ランプ　いずれも大切な称号なのでそれは（笑）。特別称号には本当に思い入れがあり、『三国志大戦』のころから憧れていました。そして、一回目の「阿修羅」が始めての特別称号だったので、この大会に対するモチベーションというのはだれよりも高いと思っています。もし次があるなら、三連覇を狙いますよ！

—それでは今後はそのモチベーションを全国対戦につなげていくということですね。

ランプ　そうですね！　これらかも全国ランキングでひたすら、真と偽主君を追い掛けて行こうと思います（笑）。

ジュウザ　僕はマイペースにいきます（笑）。ただ、イベントごとは好きなので、これからも参加していきますので、応援よろしくお願いします。

本誌注目主君に聞く、「阿修羅への道　第弐章」 ザ・ゲス主君

生放送や、座談会などで何かと噂のザ・ゲス主君に大会の感想を伺ったぞ。

——大会に参加してみていかがでしたか？

ザ・ゲス（以下、ゲス）　まずは、知らない方ははじめまして。ご存知の方はこんにちは。『戦国大戦』のフリー素材化しつつある主君、九州のザ・ゲスです。エリア決勝では普段会えない方がたくさん集まって居ましたね！　会場に車で8時間かけて来た方もいらっしゃったとお聞きしました。

——ズバリ、優勝は狙ってましたか？

ゲス　この世は下克上ですよ!?　当然、狙っていました！　見事に打ち首にされましたが（笑）。

——デッキのはやりはどう感じましたか？

ゲス　多種多様なデッキが多く、サイドボードで登録するカードに悩みました。私も、普段の全国対戦では、ほとんど見掛けないであろう、【C】桂元澄入りの毛利家で出場しましたよ。

——読者に向けて一言お願いします。

ゲス　まず、優勝者の方々へ……。

数多の戦場を駆け抜けて阿修羅の称号を勝ち取りし者たちよ。あっぱれであるぞ！　あー、羨ましい……（泣）。というネタは置いておいて、大会は参加すると得るものが多いはずなので、皆様気軽に参加して楽しみましょう！　次は全国大会かな!?　全国大会に出場する（予定）のザ・ゲスに期待してください（笑）。

「阿修羅への道 第弐章」の試合動画は公式サイトでチェック！ <http://sengoku-asura.sega.jp/>

トッププレイヤーの戦術眼にピックアップし、その極意を学ぶ　第一回

思考の極意　魔法のランプ主君 VS 雲のジュウザ主君

今号からスタートする、「プレイヤーの思考」に注目して対戦を攻略していく当コーナー。今回は「阿修羅への道 第弐章」で見事、各エリアの覇者となった魔法のランプ主君、雲のジュウザ主君による対戦の奥に潜む、両者の思考を解析していくぞ。両者の考えを把握して試合を見ることにより、各所の狙いや行動の意味が明確に見えて来るはず！　同じタイプのデッキを使用する際はもちろん、異なるデッキを使用する際でも、共通の要素は多い。これらを理解することで、必ず自身の「戦術眼」が鍛えられること、間違い無しだ！

動画はアルカディアHP〈http://www.arcadiamagazine.com/〉にて公開中

魔法のランプ主君 登録デッキ　二色慈愛デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
他001	【R】足利義輝	2.0	足軽	8	4	気 魅	秘剣一之太刀(4)
上002	【R】綾姫	1.0	弓足軽	1	5	魅	慈愛の陣(5)
他076	【R】佐竹義宣	2.0	槍足軽	7	6	魅	律儀者の陣(5)
上041	【R】上杉景虎	1.5	騎馬隊	4	6	魅	華麗なる采配(5)
他090	【SR】最上義光	2.5	槍足軽	8	9	魅 伏	羽州狐の知謀(4)
			合計	28	30	気×1、魅×5、伏×1	

デッキコンセプト

攻めの形は三つで、一つは士気9がたまったら攻めにいく形。もう一つは士気が5溜まったら「慈愛の陣」で攻めていく形です。豊臣家などに有効で、相手の日輪ゲージが溜まる前に勝負を仕掛け攻城ゲージを奪います。三つ目は士気7から「慈愛の陣」を三回連続で使っていくパターン。どのパターンを使うかを、あらかじめ意識しておくと、とっさの場面にあわてないで済みますよ。

雲のジュウザ主君 登録デッキ　万死デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
武033	【UC】原昌胤	1.5	騎馬隊	4	7	伏	前線への采配(4)
武034	【UC】保科正俊	2.0	槍足軽	8	4	-	槍弾正(4)
武054	【2.0SR】武田勝頼	2.5	騎馬隊	8	6	気 魅	万死一生(7)
武058	【UC】仁科盛信	2.0	槍足軽	7	5	気	万死の抵抗(5)
武060	【UC】松姫	1.0	槍足軽	2	5	魅	新館御料人の慕(4)
			合計	29	27	気×2、魅×2、伏×1	

デッキコンセプト

攻めは素武力の高さを生かしてラインを上げ、兵力が減少したところに「万死一生」で攻城を狙います。ただし、超絶強化の槍足軽が居るデッキには、なかなか攻城できません。そういった場合は、「万死の抵抗」で大筒戦をメインに展開します。その際、【2.0SR】武田勝頼を壁として使いつつ、兵力が減少してきたら、交代して「万死一生」を使うといったパターンも可能です。

開幕～中盤

魔法のランプ主君の思考

■開幕の配置

魔法のランプ（以降、ランプ）　開幕の配置は、基本的に鉄砲隊が居ない相手には、今回のように比較的前線に配置し、開始早々にぶつかり合える距離で配置します。

■開幕直後の立ち回り

ランプ　開幕は、ぱっと見る限りでは、かなりがっしりとぶつかり合っているように見えますが、相手のせん滅や攻城は狙っていません。まずは兵力をお互いに消耗したら自城まで帰ろうかなといった意識です。基本的にこのデッキは、開幕すぐにラインを上げるのではなく、ある程度、士気がたまってから攻め上がります。一部隊でも落ちたら攻めに行けなくなってしまうので、本当の序盤以外は撤退しないよう注意しています。今回の対戦では、士気9からの【R】佐竹義宣の「律儀者の陣」でライン上げ、「慈愛の陣」か、「華麗なる采配」を絡めたコンボを狙っていきます。

■序盤のぶつかり合いについて

ランプ　こういった状況下ではタッチ突撃は迎撃のリスクが大き過ぎるため、絶対タッチ突撃はしません。その代わり通常の突撃を狙えるところは狙っていきます。このデッキは攻城力が高く、多少の城ゲージ差は後ほど、いくらでも取り返せます。攻城をされても構わないので、部隊の撤退だけは気を付けています。

また、大筒に関しても、士気が9たまるまでは、たとえ妨害されても気にしません。士気9からの攻める際に、大筒を起動させれば、一発は発射できますし、もし止めに行かれても防衛部隊が減るので問題ありません。

開幕

開幕の配置はお互いに大筒を起動しつつ、ほぼ最前線に部隊を展開している。

93カウント付近

雲のジュウザ主君のデッキは、【UC】原昌胤で、相手の〈伏兵〉を最低限のリスクで発見しやすいのも魅力。

87カウント付近

攻城妨害も可能な場面だが、あえて無理はせず部隊がそろうことを優先する魔法のランプ主君。

雲のジュウザ主君の思考

■開幕の配置

雲のジュウザ（以降、ジュウザ）　このデッキは通常時の武力が高く、特技〈気合〉や〈伏兵〉も入っているので、可能な限り開幕に攻城を取りにいきます。相手に〈伏兵〉が居る場合は、早めに〈伏兵〉の処理をしたいと考えます。今回だと、【SR】最上義行ですね。ランプさんのような二武家のデッキに高コストの〈伏兵〉が居る場合、相手に当てにくい場所に高コスト〈伏兵〉が居ることは少ないはずなので、【UC】原昌胤が〈伏兵〉を解除した後、すぐに【SR】最上義行を探しに動いています。まあこの試合は少々うまく行き過ぎかもしれませんけどね（笑）。

■開幕直後の立ち回り

ジュウザ　ランプさんのデッキは「律儀者の陣」、「華麗なる采配」ともに部隊がそろっていることが前提の計略が多いので、一部隊でも撤退させられればいいなと思い攻めています。

■序盤のぶつかり合いについて

ジュウザ　ここはお互いに突撃を警戒していますね。ランプさんも同じ考えのはずですが、迎撃リスクの高いタッチ突撃ではなく、通常突撃を多用してます。

■87カウント付近

ジュウザ　ここまでは順調です。この後もう一回くらいは攻城ができたかもしれませんが、ランプさんのデッキに対しては早めに引き上げてカウンターを警戒します。強力な回復計略を持つデッキは戦場に居る時間が長いので、早めに戻ってこちらの部隊の兵力も万全にしておかないと全滅の可能性もあるので、注意しています。

魔法のランプ主君の思考

■73カウント付近

ランプ　このデッキは、約73カウント付近で士気が9となるので、まずは「律義者の陣」で攻め上がります。ただ、67カウント付近で、盤面がぐちゃぐちゃで収拾が付かなくなってしまったので、「華麗なる采配」で全体の武力を上げてお茶を濁しました（笑）。ここでの使用法は相手を倒すとともに、「万死の抵抗」に少しでも長く耐えるためです。この間に次の策を考えつつ、士気をためています。

■65カウント付近

ランプ　ここでは【SR】最上義光が撤退しており、「華麗なる采配」の選択肢が無くなってしまいましたので、「慈愛の陣」へとつなげました。本来、撤退は避けたい場面でしたが、「万死の抵抗」相手では少々厳しいですね。

■56カウント付近

ランプ　ここで一部隊が撤退してしまいましたので、一度引き上げます。このデッキを使う際、壁が一枚になったら引き上げるというルールを決めています。

73カウント付近

〈魅力〉が多いランプ主君のデッキは、攻め時である士気9のタイミングが約73カウントと非常に早い。

56カウント付近

無理をして攻めているように見えるが、明確な撤退のタイミングを決めギリギリまで攻めを持続している。

雲のジュウザ主君の思考

■73カウント付近

ジュウザ　ランプさんのデッキに対して、采配を使って守るという選択肢はほぼ無いので、【UC】松姫は大筒を止めつつ、敵城で端攻めをさせました。

■68カウント付近

ジュウザ　ここでは【UC】仁科盛信の兵力調整を第一に考えました。そして、調整が成功し「万死の抵抗」を使うわけですが、【SR】最上義光との位置に注意し、逆計が届かない安全な位置で発動しています。

■68カウント付近

ジュウザ　ここは槍撃を頑張って、一部隊を撤退させることに専念しています。ランプさんのデッキに限らず、相手は部隊数が減れば減るだけ、選択肢が狭まるので、まずは部隊を確実に減らしていくことが重要です。

■68カウント付近

ジュウザ　完全にマウント態勢を取られている状況では采配では瞬発力が足りず対抗し切れません。ここでも「万死の抵抗」で対抗します。

終盤～お互いのターニングポイント

魔法のランプ主君の思考

■30カウント付近

ランプ　一度引き上げた後に再度攻め上がる際も、基本的に士気が9たまった段階です。ここでは、兵力を均等に消耗している状態なので、「慈愛の陣」を選択しました。また、【2.0SR】武田勝頼に迎撃が取れたのも非常にプラスになりました。

■25カウント付近

ランプ　ここでは、もう割り切ってガンガン攻めていきます。自分のプレイスタイルということもありますが、デッキ的に帰りたくても帰れないという状況です。この場合、【R】足利尊氏は間も無く攻城できるので動けない。【R】佐竹義宣は「律義者の陣」で士気を還元するために陣形を崩すわけにはいかず動けない。【SR】最上義光は逆計、【R】上杉景虎は攻城援護、【R】綾姫は「慈愛の陣」があるので動けない……。と、だれも帰れる状況ではないんですよ（笑）。守りが苦手な分、「攻める時間を増やす」というデッキコンセプトでもあるのですが。それもあって、家宝は全体復活を使用しています。

29カウント付近

完全な二択となる状況だが、その選択には明確な理由がある。攻守ともに参考にしたい考え方だ。

6カウント付近

ギリギリまで攻め続けた結果、復活カウントに差が出来カウンターの虎口攻めを防ぐことが可能となった。

雲のジュウザ主君の思考

■29カウント付近

ジュウザ　正直、虎口攻めは完全な二択でしたが……。青を選んだ理由は明確にあります。68カウント付近のように、完全に自城に張り付かれていなければ槍撃で撤退まで追い込めたのですが、この状況下で同じことをすれば、槍撃だけでは攻城ゲージは減りませんので、確実に何回かは攻城されてしまう。かといって、「前線への采配」では瞬発力が足りず守り切れない。そのため、確実に何回かは攻城されてしまうと予想し、青の方がリスクが高いと判断しました。結果的に正解となりました。

■26カウント付近

ジュウザ　この対戦では、基本的に開幕以外に攻め上がるという場面は考えにくく、守りの手段として家宝を使わざるを得ないということで「刀」を選択しました。その場合、ただ守りで使うのではなく、わざと攻めさせてからカウンターを狙えればベストです。この対戦では結果的にそれらがうまく機能していました。結果的には負けちゃいましたけどね（笑）。

戦い終わって

■お互いのデッキ相性について

ランプ　さすがに僕の方が断然有利です（笑）。

ジュウザ　確かにそうですね。今回は「阿修羅」のデッキ対決ということで使用しましたが、実は今は別の毛利デッキを使っています。そういえば、「阿修羅」が終わってすぐ、この万死デッキを使っている際に、ランプさん以外の方が使うランプさんデッキに遭遇して、サクっと負けました（笑）。

ランプ　なんか申し訳無いです。

ジュウザ　いえいえ。とはいっても、このデッキで「阿修羅」を制したので、決して弱いといってる訳ではありませんよ。

■魔法のランプデッキを使う主君に向けて

ランプ　僕のデッキは足並みをそろえることが重要なので、そこを学びたいという方にはオススメです。開幕は部隊さえ撤退しなければ、たとえ城ゲージが五割ほど削られようとも逆転の目はあります。目安としては士気が5たまるまで耐えることができれば大丈夫ですね。また守りのローテーションが苦手だという方も、このデッキなら兵力が最大まで回復した順番に出城してもらえればいいので、分かりやすくてオススメです。僕と同じように攻めるのは得意だけど、守るのが苦手だという人はぜひ使ってみてください。

■雲のジュウザデッキを使う主君に向けて

ジュウザ　僕のデッキも兵力管理が重要なデッキですので、そこを気を付けてもらえれば戦えるはずです。後は二枚の騎馬隊の使い方ですね。無理して二枚が同時に突撃するのではなく、【2.0SR】武田勝頼が〈気合〉を持っているので壁としてとても使いやすいので、一枚が壁となって、もう一枚が突撃するという流れを練習するにもいいかもしれません。仮に突撃を狙って失敗してしまったとしても、その後で「万死一生」が使えるような状況なら、その迎撃も生きてくるので、まずは強気に攻めてみてください。

変更多数！　大きく変化する戦況を勝ち抜くための知識を学べ！

Ver.2.01C 徹底攻略

基本システムの変更により、戦術を根本から変える必要性も生じたVer.2.01C。その変更点を戦術を絡めた解説をふまえつつ紹介していくぞ。

今回の変更点は多岐にわたり、一部の内容はこれまでのセオリーを覆しかねないほど大胆なものとなっており、変更点をよく理解せずに今までと同じ感覚でプレイしていては、確実に敗戦が増えていくことになる。今回は、その変更点を前Ver.からの比較を交えつつ分かりやすく解説していこう。ダメージの比較画像などは目で確かめ、違いをしっかりと理解した上で戦場で優位に立ち回るのだ。

また、各計略にも細かく調整が加えられている。強力な計略により猛威を振るっていた一部の武将たちは大人しくなり、逆に、活躍の場が少なかった有名武将たちが強化された。

さらに、早くも新たな家宝が戦いに加わることになり、これからの主力となる可能性もある。これらの性能もよく理解して、気に入ったものがあればデッキに組み込んでみてほしい。

Ver.2.01C キーワード

- ●直接攻城デッキの強化
- ●弓足軽の強化
- ●武力依存の増加
- ●計略の変更

今までの戦術を切り替えろ！　戦闘システム変更点

Ver2.01Cにおける戦闘システムの変更点は右記の通り。注目すべきは攻城に関する変更点だ。前Ver.では大筒による攻城ダメージを競い合うシーンをよく見掛けたかと思うが、Ver2.01Cからは出城時間や、タッチアクションによる攻城ゲージ減少値の低下などの変更から、直接攻城をめぐる攻防の重要性が増している。

戦闘面においては、乱戦時の武力依存増加が大きな影響を与える。いかに高武力の武将をデッキに組み込むか、計略によって、いかに高武力の武将を生み出せるかがデッキ作りのキーとなる。さらに前Ver.ではあまり見かけなかった弓足軽にも大きな変更がなされ、今後はさまざまなデッキに組み込めるようになったぞ。

システム名	詳細	修正
出城時間	出城に掛かる時間延長	↓
攻城ゲージ	攻城に掛かる時間延長	↓
タッチ突撃	タッチ突撃を当てた際の攻城ゲージ減少値低下	↓
各種射撃	鉄砲を当てた際の攻城ゲージ減少値低下	↓
弓足軽	弓で撃っている部隊の攻城ゲージ上昇率低下	↑
	弓の射撃によるダメージ増加	↑
攻城力	コスト別の攻城力調整	—
城内回復	自城内での兵力回復間隔延長	↓
乱戦ダメージ	部隊の接触及び乱戦によるダメージの武力依存増加	—
虎口攻め	虎口ダメージの減少と内門攻めの刀の本数の上昇	—

接触での武力依存や弓攻撃など、ダメージ量が変化

接触、乱戦ダメージの武力依存が増加

乱戦時の武力依存が増加したことで、高武力の武将の存在感がぐっと増した。武力差が開くほど、武力が高い武将はほとんど兵力を減少させずに敵武将を撤退させることが可能となる。そのため、高武力の武将ならば複数の低武力の武将を一掃することも可能だ。ただし、ここで注意が必要なのがあくまで「接触時、乱戦時」であること。鉄砲隊の射撃や騎馬隊の突撃などで攻撃する際は、前Ver.とほぼ同様のダメージを与えることになる（突撃の接触時のダメージは変化）。そのため、鉄砲隊は、今まで以上に「リロード中の乱戦」が重要になった。

下の比較写真は、接触後3カウント経過したときのダメージとなっているので、ダメージ量の目安として活用してほしい。

武力+10

武力+5

武力+2

武力±0

武力−2

武力−5

武力−10

この要素を生かす武将

高武力といえば【SR】上泉信綱。コスト2.5にして武力11と破格のスペックの持ち主で、乱戦能力が非常に高い。また、コストは高いが最高武力の【SR】上杉謙信も今回の調整の恩恵を受けている。弓足軽では、前述のコスト2武力8の武将や【SR】岡部元信といった「精鋭計略」を使う武将の活躍も期待できる。

弓攻撃のダメージがアップ

右の比較写真にある通り、弓による攻撃の威力が増し、戦場における弓足軽の働きにも変化が生まれた。乱戦時の武力依存度も考慮すると、高武力の弓足軽は特に脅威となり得る。遠距離から敵武将が接近する前にできる限り兵力を削り、接近時は武力差を生かした乱戦を仕掛けることで、自分の兵力を極力減らすこと無く相手を仕留めることが可能だ。武力が低い武将は、セオリー通りに前線で戦闘している武将を後ろからサポートするだけでも威力を発揮し、また「遠弓弓術」や「痺矢弓術」といった妨害系の計略を使用すれば武力以上の働きも見せてくれる。今後はコスト1.5で武力6の武将、コスト2で武力8の武将など、コストパフォーマンスに優れる弓足軽が重要性を増すので、槍足軽を一枚抜いて、代わりに弓足軽を入れたデッキ用意をしておくといい。

弓攻撃のVer.2.01BとVer.2.01Cの比較

Ver.2.01B 自身武力+3

Ver.2.01C 自身武力+3

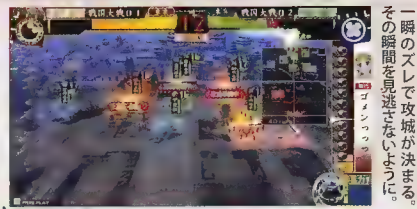
Ver.2.01B 自身武力−3

Ver.2.01C 自身武力−3

攻城をめぐる攻防のセオリーが変わる！

Ver.2.01Cでは、攻城に関するさまざまな点に調整が加えられた。自城内からの出城速度、各兵種アクションによる妨害時における攻城ゲージの減少量や、増加速度の低下、さらには直接攻城時のコスト比によるダメージの変化、虎口攻めのダメージの変化など、これまでの攻城をめぐる攻防におけるセオリーは全く新しいものに生まれ変わる。

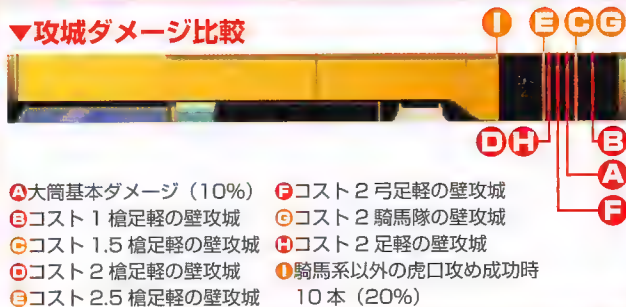
特に直接攻城が重要で、攻城が決まるか、あるいは防げるかといったポイントは勝敗に直結してくる重要な要素だ。変更点を把握し、新たな攻城をめぐる攻防のセオリーを身に着けよう。一度の攻城が勝敗を決定付けてしまう可能性は大いにあるので、油断は禁物。各項目にしっかりと目を通して、ポイントを確認してほしい。

一瞬のズレで攻城が決まる。その瞬間を見逃さないように。

攻撃側の変化

コスト別の攻城ダメージが変化

コスト別での攻城ダメージが変化し、特に高コスト武将がその恩恵を受けている（ただし、コスト2.5以上となると、全体的に高武力の武将となり、結果的に攻城力に大きな差は無くなる）。武力依存度の変更も考慮するとコスト2.5～3.0の高武力の武将の存在価値はますます上がってきたといえる。特に、槍足軽や足軽など城壁攻撃でも大筒一発分の攻城ダメージを大きく上回ることになるため、防衛側はしっかりとリスクを考える必要がある。なお、大筒に関するダメージの変更は無いので、今までと変わらず、積極的に自軍の起動と、相手の妨害を試みよう。右におおよその攻城ダメージの比較を掲載しておくので、参考にしてほしい。

▼攻城ダメージ比較

Ⓐ大筒基本ダメージ（10%）
Ⓑコスト１槍足軽の壁攻城
Ⓒコスト1.5槍足軽の壁攻城
Ⓓコスト２槍足軽の壁攻城
Ⓔコスト2.5槍足軽の壁攻城
Ⓕコスト２弓足軽の壁攻城
Ⓖコスト２騎馬隊の壁攻城
Ⓗコスト２足軽の壁攻城
Ⓘ騎馬系以外の虎口攻め成功時 10本（20%）

攻城ゲージがたまるまでの時間が延長

攻城ゲージの上昇速度が遅くなり、攻城が決まるまでにやや時間が掛かるようになったので、攻城を阻止する際、城外から乱戦で妨害する場合などは、前Ver.よりもやりやすくなったといえる。これは攻守にわたり需要な要素なので、しっかりと感覚をつかもう。また、弓足軽の弓攻撃による攻城妨害能力が上昇し、以前より攻城が入るまで時間が掛かるようになった。妨害に関しては下で解説しているのでそちらを見てほしい。

虎口攻めの威力と「刀」の数が変更

虎口攻めは、刀一本当たりの威力が低下し、虎口攻め成功時における最大ダメージが大きく減少した。しかし、内門攻め時のリールの刀の本数はアップしており、平均的なダメージは上昇したといえる。

とはいえ、大幅なリードを逆転できるほどではないので、虎口攻めはなるべく特技〈攻城〉を持っている武将でするように心掛けよう。本丸を含めた選択を迫り、どちらも成功しやすい状況を作り出していこう。

防衛側の変化

各種兵種アクションによる攻城ゲージの減少率が減少

騎馬隊のタッチ突撃と、鉄砲隊の射撃五発による攻城ゲージの低下量が、およそゲージ全体の四分の一程度に減少した。これにより、統率力が高い武将の攻城を阻止する場合、タッチ突撃ならば、最速で繰り出す必要がある。相手と統率力の差が3以上ある場合には、突撃で敵を倒せないとなると攻城阻止は難しい。

一方、弓攻撃による攻城妨害は、一発攻城が入るまで、通常の攻城二回分以上の時間が必要となるほど遅らせることが可能になったぞ。

攻城準備中

ほぼ満タンの状態の相手にタッチ突撃を一発与えた際のゲージ減少量はこの程度。鉄砲隊の射撃五発で同程度の減少となる。

出城に掛かる時間の延長

上記の攻城ゲージの減少値の変更に加え、この変更点によって攻城がかなり決まりやすくなっている。城内から出撃して攻城阻止しようとした場合、少し攻城ゲージが増えたところで出撃しても間に合わない。そのため、城内で待ち構える場合には相手の浅刺しも警戒して、これまでよりも早く出城するといい。

ちなみに、弓で妨害していると、攻城ゲージが六割程度のときに出城しても攻城の阻止が間に合う。弓足軽が居るときは落ち着いて弓攻撃で妨害し、確実に攻城を阻止しよう。

攻城の仕様変更を生かしやすい武将

【EX】福島正則

直接攻城が入りやすくなったことにより、攻城力アップの計略でリードor逆転のチャンスを作りやすくなった。特に【EX】福島正則はスペックもよくデッキに組み込みやすい上に、計略「日輪の突貫術」は攻城できるタイミングに合わせて使えるため、ムダになりにくい。

【UC】岡吉正

守りにおいては〈狙撃〉の特技を持つ武将に注目したい。ノックバックで相手を強制的に移動させるので、通常の鉄砲に比べて、わずかだが攻城を阻止しやすい。それでも、鉄砲隊一人で攻城を阻止するのは難しいので、ときには計略で武力を高めて一撃で仕留めよう。

鉄砲隊関連の二つの特技が変更

鉄砲隊の特技〈車撃〉、〈狙撃〉にも修正が加わった。特に〈車撃〉は移動速度が大きくダウンしており、今後は突撃などの回避はほぼ無理だと思ってよいだろう。部隊を後退させながら射撃するにしても、移動速度の低下により、移動距離が短くなったため、大した効果を得られない。

ただし、通常の射撃と向い撃ちとなった場合は、同時に発射したとき、垂直方向へ移動することでこちらの射撃を当てつつ相手の射撃を一発だけだが回避することが可能。通常の鉄砲隊との撃ち合いにおいてはまだまだ優位を保っている。

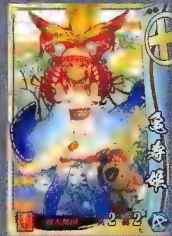
〈狙撃〉に関しては、黄色ロックから赤ロックになるまでに掛かる時間が延長された。そのため、常に狙撃を狙うには攻撃のテンポが遅くなったといえるが、こちらは多少遅くなった程度なので、慌てずにしっかり狙えば今までとそれほど変わらない戦果を上げることができる。黄ロックから赤ロックに変わるタイミングを改めて覚え直しておくといい。

またダメージ自体に変化は無いので、赤ロックが間に合わなさそうならば、黄色ロックに切り替えるといった判断も重要となる。

▼特技変更点リスト

特技名	詳細	修正
狙撃	黄色ロックから赤ロックまでの時間延長	↓
車撃	射撃時の移動速度低下	↓

この要素を生かす武将

〈車撃〉中の移動速度低下は、移動速度上昇系の計略を持つ武将で十分にカバー可能だ。〈車撃〉中なら迎撃にはならない【SR】亀寿姫の「飛天演舞」との相性は今後も変わらず良好。〈車撃〉で射撃しながら接近し乱戦に持ち込み、騎馬が後ろから突撃する戦法は今後も有効だ。

新たな家宝「楽器」が追加。さらに既存の家宝にも変更が！

各システムの調整だけでなく、新家宝も多数追加されている。その新家宝の能力は、「城まで一瞬で戻る」といった効果に何かしらの効果が追加されているもので、合計で三パターンの効果が存在する。

一瞬で城に戻り復活時間を短縮する家宝は、攻め上がってきたときに、生き残っている味方を放置、あるいはゆっくり倒し、こちらが復活系の家宝を使うタイミングをずらす、いわゆる「ずらし」に対しての対策になりやすい。また、戦場に居る武将もすぐに自城に戻せるため足並みもそろえやすい。

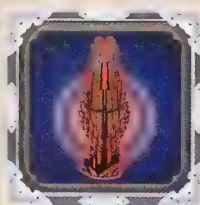
自城に戻り、その後、兵力が徐々に回復する効果を持つ家宝は、トータルの回復効果は高め。一回エフェクトが入るごとに、3～4%の兵力が回復し、効果終了までに12回分、合計約36～48%ほど兵力の回復が見込める(プラチナ家宝だと約52%回復)。即効性は薄いが、城内に居ても効果を発揮するので、すぐさま体勢を立て直して城から出ることも可能だぞ。装備武将を約6カウントほど強化し、その後、効果終了時に城に戻る家宝はリスクを軽減できるが、強制的に自城に戻ってしまうため少々扱いが難しい。試合終盤に高武力の武将が単体で暴れ、城の守備に移るといった戦術などが有効だ。

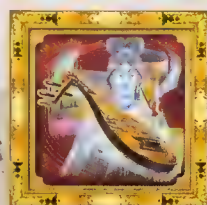
既存家宝に関しては、復活家宝の多くが、復活までの時間減少値がやや減少しているので注意。ほとんどが1秒短くなった程度だが、撤退している武将を復活させ敵の攻城を阻止しようとした場合、出城速度の低下もあり、いつもと同じ感覚で家宝を使用すると間に合わないこともある。高いラインで撤退して、早めに家宝を使おう。武力上昇系の家宝の中で、童子切安綱のみ強化されている点にも注目。同タイプの家宝効果の強化もあり、ほかのものより扱いやすくなった。また、六韜や北越軍談も効果時間が増加し使いやすくなったぞ。

装備効果で「楽器」を見抜け！

楽器家宝の主効果には兵力アップと速度アップしか無い。そのため、相手の家宝の主効果が武力アップや統率力アップだった場合、楽器の可能性は無くなる。相手の直接攻城に対し「ずらし」が無駄ではなくなるぞ。

▼追加家宝リスト

家宝名	よみ	枠	装備効果	奥義効果
楽琵琶	がくびわ	木枠	速度UP	戦場の味方が一瞬で自城へ移動し、撤退している味方の復活時間を減らす
津軽三味線	つがるしゃみせん	木枠	兵力UP	戦場の味方が一瞬で自城へ移動し、兵力を徐々に回復させる
柳川三味線	やながわしゃみせん	銀枠	速度UP	戦場の味方が一瞬で自城へ移動し、撤退している味方の復活時間を減らす
盲僧琵琶	もうそうびわ	銀枠	兵力UP	戦場の味方が一瞬で自城へ移動し、兵力を徐々に回復させる
鳳笙	ほうしょう	銀枠	速度UP	装備武将の武力と移動速度が上がり、効果終了時に一瞬で城内に移動する
余韻嫋嫋	よいんじょうじょう	金枠	兵力UP	戦場の味方が一瞬で自城へ移動し、兵力を徐々に回復させる
琵琶弁天	びわべんてん	金枠	速度UP	戦場の味方が一瞬で自城へ移動し、撤退している味方の復活時間を減らす

鳳笙

余韻嫋嫋

琵琶弁天

▼既存家宝変更点リスト

家宝名	奥義効果	詳細	修正
古瀬戸茄子	全体復活	復活時間減少	↓↓
古瀬戸瓢箪	全体復活	復活時間減少	↓
山名肩衝	全体復活	復活時間減少	↓
松本茄子	全体復活	復活時間減少	↓
稲葉瓢箪	全体復活	復活時間減少	↓↓
初花肩衝	全体復活	復活時間減少	↓
富士茄子	単体復活	武力上昇値増加、効果時間増加	↑
九十九髪茄子	全体復活	復活時間減少	↓↓
珠光文琳	全体復活	復活時間減少	↓
打曇大海	全体復活	復活時間減少	↓
童子切安綱	全体武力UP	効果時間増加	↑
風林火山	全体統率力UP	効果時間増加	↑
臥竜鳳雛	単体統率力UP＋兵力UP	効果時間増加	↑
立行司	単体統率力UP＋兵力UP	効果時間増加	↑
王庭	全体速度UP＋突撃ダメージUP	突撃ダメージ増加、効果時間減少	↑
六韜	速度減退	効果時間増加	↑
北越軍談	速度減退＋武力低下	効果時間増加	↑

家宝装備効果	詳細	修正
兵力（主効果）	兵力上昇	↑

戦国はみだし版

追加家宝補足::城塞効果付きの新家宝を目指すなら、前号で掲載した「各ジャンルが出る確率は奉納した家宝のジャンルの合計数/6で決まる」という法則を考慮して合成に送り出そう!
家宝変更補足:今回効果時間が延長された、王庭、北越軍談は約0.5カウントほど延長され、金枠家宝でもVer.2.01Bのプラチナ枠と同等の効果を持つようになった。

計略変更点も忘れずにチェック！

計略にも多くの変更が加わっており、大きな変更がなされた注目の武将を中心に見ていこう。

織田家では、【SS】織田吉法師の「尾張の最終兵器」に注目。効果対象が自身を含めると三兵種となるため操作が難しくなるが、武力上昇値は並の采配と同程度の効果になり、かなり扱いやすくなった。【1.0SR】織田信長の「天下布武」も効果時間が延長され使い勝手は良好だ。

武田家の【2.0SR】武田勝頼は、武力上昇値が増加し、兵力が四割ほどの状態で使用しても大きな効果が期待できる。

上杉家は、【UC】北条景広を中心に、武力上昇値が高かった計略が少々弱体化。しかし、【SR】上杉景勝は範囲が拡大しているので、今後も主力としての活躍に期待できそうだ。

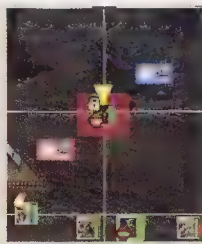
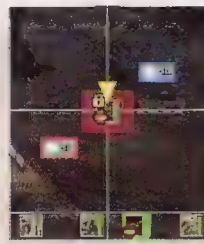
本願寺の【R】坦中と【R】発中の二人は、計略範囲がかなり縮小され使い勝手が向上。横にぴったりカードをくっつけるぐらいの効果範囲なので、そのほかの味方部隊から離れずに効果を発揮できる。

北条家は、【SR】北条氏政の範囲に注目。氏政を戦場の横軸の真ん中に配置すれば、円の直径部分、左右の端まで味方を範囲に入れられる。分散しつつ全員を効果範囲に入れて攻めやすくなった。

毛利家の【SR】毛利元就は、効果範囲にあまり変化は無いが効果時間がかなり長くなり、60カウント少々と非常に頼りになる。【SR】吉川元春は、単体強化の武力上昇値が下がったが、計略の効果時間は「天下布武」などと比べて長くなった。

島津家で唯一変更がなされた【SR】島津家久は、武力上昇値がかなり高い。効果時間も約11カウントと延長され、効果時間の半分、6カウントまで息を潜め、残して攻め上がることができれば、並の采配で対抗するのは困難なレベルだ。

伊達家は【UC】虎哉宗乙の「天下の二甘露門」が使いやすくなった。武力上昇値、効果時間に際立ったものは無いものの、デメリットも無く、必要士気が4と低い。もう一押し欲しいときに重宝するぞ。

忍従の陣

速射の双陣

二丁の双陣

五色の采配

勢力	【レア】名前	計略名	変更点	修正
織田	【1.0SR】織田信長	天下布武	効果時間延長	↑
織田	【SS】織田吉法師	尾張の最終兵器	武力上昇値増加、効果時間減少	↑↑
武田	【R】内藤昌豊	火門の陣	効果時間減少 範囲縮小	↓↓
武田	【R】甘利虎泰　ほか	疾風迅雷	効果時間減少	↓
武田	【UC】仁科盛信	万死の抵抗	槍撃ダメージ減少　効果時間減少	↓↓
武田	【2.0SR】武田勝頼	万死一生	武力上昇値増加、突撃ダメージ減少、槍撃ダメージ減少	↑↑
上杉	【R】菊姫	甲越同盟の采配	効果時間延長	↑↑
上杉	【2.0SR】上杉景勝	義のもとに	範囲拡大	↑
上杉	【UC】北条景広	義の抗戦	武力上昇値減少　効果時間減少	↓
上杉	【SR】長尾政景	宿業の陣	効果時間減少　範囲縮小	↓↓
上杉	【SR】加藤段蔵	忍法闇駆け	効果時間減少	↓
上杉	【UC】上条政繁	三方向射撃	武力上昇値 効果時間減少	↓
上杉	【1.1R】上杉景勝	義侠心の目覚め	速度上昇値減少　効果時間減少	↓
上杉	【R】、【SS】綾姫	慈愛の陣	効果時間減少	↓↓
上杉	【R】小笠原長時	小笠原流礼法陣	効果時間減少	↓
上杉	【C】竹俣慶綱	無具の鉄拳	武力上昇値減少	↓
今川	【SR】松平元康	忍従の陣	範囲拡大	↑
今川	【1.0SR】井伊直虎	不屈の采配	回復量増加　効果時間延長	↑
[illegible]	【SR】浅井長政	正義の進軍	効果時間延長　範囲拡大	↑
[illegible]	【SR】朝倉景健	暗黒魔境	効果時間延長	↑
本願寺	【R】発中	速射の双陣	武力上昇値減少、効果時間延長、範囲縮小	↑↑
本願寺	【R】坦中	二丁の双陣	効果時間延長　範囲縮小	↑
本願寺	【R】鈴木佐太夫	一蓮托生	自軍速度低下値増加	↓
北条	【SR】北条氏政	五色の采配	効果時間延長　範囲拡大	↑↑
北条	【1.2SR】北条氏康	関東王の采配	武力上昇値増加	↑↑
北条	【R】大道寺政繁	鉄血河越衆	効果時間減少　範囲縮小	↓
毛利	【2.0R】吉川元春	剛毅果断	敵武力低下値減少、敵統率低下値減少、効果時間減少	↓
毛利	【UC】国司元相	槍の鈴	効果時間減少	↓
毛利	【1.2SR】吉川元春	百戦不敗	1部隊時の武力上昇値減少、効果時間延長	↑
毛利	【SR】毛利元就	謀神の掌上	効果時間延長　範囲拡大	↑
島津	【SR】島津家久	釣り野伏	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
伊達	【R】伊達輝宗	我が誇りを継げ	効果時間延長　範囲拡大	↑↑
伊達	【UC】虎哉宗乙	天下の二甘露門	効果時間延長　範囲拡大	↑
伊達	【SR】伊達成実	英毅大略	効果時間減少	↓
伊達	【R】葛西俊信	閃光の馬術	効果時間減少	↓
伊達	【R】鬼庭綱元	呪縛の砲火	速度低下値減少　速度減少効果時間減少	↓
豊臣	【SS】千利休	末期の茶席	【日輪0～3】効果時間延長	↑↑
豊臣	【R】大谷吉継	日輪の謀術	【日輪0～3】効果時間減少	↓↓
豊臣	【R】加藤清正（日輪）	日輪の猛勇	【日輪0～3】効果時間減少	↓
豊臣	【SR】蒲生氏郷	獅子奮迅	【日輪0、1】速度上昇値減少 【日輪2、3】速度上昇値減少、突撃ダメージ減少	↓↓
豊臣	【2.0SS】蜂須賀正勝	日輪の一太刀	【日輪0～3】威力減少	↓↓
豊臣	【UC】池田輝政	日輪の構え	【日輪0～3】効果時間短縮	↓
豊臣	【EX】豪姫	日輪の車輪伝授	【日輪0】武力上昇値減少　効果時間減少 【日輪1】武力上昇値減少　効果時間減少 【日輪2】武力上昇値減少　効果時間減少 【日輪3】武力上昇値減少　速度上昇値減少、効果時間減少	↓
豊臣	【EX】福島正則	日輪の突貫術	【日輪3】武力上昇値減少　効果時間減少	↓
[illegible]	【SR】佐竹義重	鬼義重の咆哮	効果時間延長	↑
[illegible]	【SR】高橋紹運	戦神の采配	効果時間減少	↓
[illegible]	【UC】波多野秀尚	巨人の進軍	兵力回復量減少	↓↓

変更点を考慮した計略オススメ計略コンボ

万死一生×新館御料人の募

兵力が減少したら武力を大幅に上げるチャンス。武力依存が増加した環境下ならではの戦術だ。唯一リスキーな兵力の低下も、計略で帳消しにすれば恐くない。瞬発力を生かして一気に攻め上がり、兵力を回復して粘り強く攻め継続させよう。

速射の双陣×二連八咫烏

効果時間が大幅に延長された速射の双陣と組み合わせることで、射撃ヒット時の武力低下の効果を最大限に高めたコンボがこちら。せん滅力の高さは、敵城でマウントを取ったときや、相手が逃れられない状況において強烈に発揮される。

愛のために×義のもとに

定番コンボではあるが、計略の範囲拡大でさらに使いやすくなった。「愛のために」使用後、士気を12ためてから「義のもとに」を使い、さらに統率力が上昇がする家宝を使用、再度「義のもとに」とつなげる、フルコンボ×2の爆発力は圧巻。

計略変更点補足:残念ながら下方調整の多い豊臣家だが、唯一使いやすくなった【SS】千利休。今回は効果時間の延長のみだが、もともとの効果が高く、日輪ゲージ消費0で、武力+3、兵力+約20%、効果時間約6C。消費3では、武力+6、兵力+約45%、効果時間約7Cとかなり強力。そして、計略自体に修正は無いものの、弓攻撃の威力が上昇したことで、【R】九鬼嘉隆が非常に使いやすくなった。

宴武将第五弾は秀吉と政宗が登場！

ついに豊臣家と伊達家からも宴武将が初登場！　両武家の当主の新たな能力に刮目せよ！

爆発力&応用力の高さがウリ!

日輪ゲージの消費量を増やすごとに兵種アクションを強化する采配を使う【宴】豊臣秀吉。上方修正された高武力弓足軽の武将を入れた、計略の効果を最大限に生かすデッキだ。基本的に、【R】九鬼嘉隆か【R】加藤清正（日輪）の計略で日輪ゲージをため、日輪がたまったら一気に勝負を仕掛けよう。中盤は攻勢を仕掛けるのが難しく、ある程度リードされるのは仕方無い。あくまで狙いは終盤での逆転だ。それでも九鬼を駆使して直接攻城は退け、極力リードされないように心懸けよう。

日輪ゲージは五つためるのが理想的ではあるが、「日輪の天下人」と違って、この計略は兵力回復効果が無いので、強引に落城まで押し切るのが難しい。しかし、日輪ゲージ4消費でも並の采配を上回る効果を得られるため、日輪ゲージ4消費を使用して攻城までラインを上げて一気に逆転を狙おう。その後は可能な限り高いラインを維持し、全滅したら復活家宝でカウンターに備え、相手が攻めて来たら【R】細川忠興などの日輪計略を日輪ゲージ3消費で迎撃するといった戦術が重要になる。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
豊012	【R】加藤清正	1.5	槍足軽	6	5	―	日輪の猛勇(4)
豊017	【R】九鬼嘉隆	2.0	弓足軽	8	4	豊	日輪の弱体弓術(4)
豊029	【R】福島正則	2.0	槍足軽	8	3	豊	七本槍・飛天(3)
豊030	【R】細川忠興	2.0	槍足軽	7	7	伏	日輪の呪縛術(5)
宴	【SR】豊臣秀吉	1.5	軽騎馬隊	4	7	魅 豊	天下人の泰平(7)
			合計	33	26	魅×1、伏×1、豊×3	

このデッキを変えるには？

槍足軽の武力を重視したいのであれば、【R】九鬼嘉隆を【SS】蜂須賀正勝に変え、加藤清正を【UC】小西行長に変えるのがいいだろう。この場合、中盤での防衛能力が落ちるが、槍撃をしっかりと出すことで計略使用時の火力は高くなる。

日輪ゲージの消費量を増やすごとに、弓の射程アップ、槍撃ダメージアップ、突撃ダメージアップと順々に効果が追加され、武力上昇値もアップしていく。中でも槍撃ダメージアップは大きな効果を得られ、通常の約二倍のダメージとなる。また、弓の射程は自城前から敵大筒の少し前ぐらいまで届くようになるので、ぶつかり合いを避けて端攻城を狙う相手にも対応しやすい。日輪ゲージ5消費では速度アップ効果が追加されるが、弓足軽は移動時に迎撃を受けてしまう。

未だかつて無い操作量を使いこなせるか!?

【UC】原田宗時の計略と同様の効果を竜騎馬隊全員に付与する采配。その恩恵を最大限に生かすために竜騎馬隊のみの編成となっている。この計略の武力上昇値そのものはそれほど高くない代わりに、効果時間が非常に長いので、相手の計略を誘い出し、計略の効果時間が切れるのを待ってからカウンターを仕掛けるといった戦術が有効になる。相手の計略を誘うコツは、足並みをそろえて一斉に射撃した上で計略を発動すること。計略で武力が上がった状態での射撃ダメージには、相手も計略を使わざるを得ないだろう。仮に相手が計略を使わずそのまま逃げるようなら、そのまま攻め上がればOKだ。ここで大事なのは高いラインで計略を使用すること。機動力を生かせば難しくはないが、序盤から無理に相手の城まで攻め込むと開幕戦後にカウンターを狙われ相手にラインを上げられてしまう可能性もある。序盤は無理せず、敵武将を追い払いながら、付かず離れずを繰り返し士気のたまる終盤に仕掛けよう。【R】屋代景頼の計略とは相性がいいので最後は重ね掛けも有効だ。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
伊014	【UC】後藤信康	2.0	竜騎馬隊	7	6	制 柵	黄後藤の声(3)
伊019	【SR】伊達成実	2.5	竜騎馬隊	9	5	気	英毅大略(6)
伊025	【R】屋代景頼	2.0	竜騎馬隊	8	3	気	撃滅の殺意(5)
宴	【宴】伊達政宗	2.5	竜騎馬隊	8	7	気 魅	竜閃覇(6)
			合計	32	21	気×3、魅×1、制×1、柵×1	

このデッキを変えるには？

竜騎馬隊にとっても槍足軽は面倒な相手。そこで、コスト2の武将二人を抜き、槍足軽対策となる【R】喜多を入れ、【UC】原田宗時でコストを合わせる。こうすることで、小出しにする計略が増え、中盤で計略コンボを使って勝負に出ることも可能になるぞ。

突撃ダメージアップ効果は無いが、とにかく効果時間が長い。【SR】吉川元春の倍ほどの時間があり、家宝効果で統率力を上げれば、さらに1カウント効果を延ばすことも可能。これを利用したカウンターが強力で、相手が城まで攻めてきた場面でも慎重にローテーションで守り、撤退さえしなければ、敵の計略効果が切れた後もこちらの計略が続いているのでカウンターが狙える。多少の攻城ダメージを受けるのは割り切って、足並みをそろえていくことが重要だ。

竜騎馬単が苦手なら?: 武力上昇の効果は竜騎馬隊以外にも及ぶので、槍足軽をデッキに入れるのもアリ。ただし、この場合、乱戦になる前に射撃を実行し、相手が計略を使ったときに足の遅い槍足軽を素早く逃がして相手の計略をいなすような立ち回りが必要になる。槍足軽を入れた方が操作そのものは簡単なので、自分に合わせてチョイスしよう。

各武家のデッキ力を底上げする優秀なパーツ武将も追加

采配を使う二人と比べると少々派手さには欠けるが、ほかの追加宴武将も魅力的な武将がそろっている。どの武将にも共通しているポイントは、今までその武家に居なかったタイプの武将という点だ。これにより、武力や特技の面でデッキの基本能力を底上げができるため、各武家の使い手にとっては非常にうれしい要素。

コストは中コスト帯の武将がメインとなるため、これまで使用していたデッキを、ほぼ変更すること無くスムーズに組み込めるのが魅力といえる。また、計略の効果には、派手さは無いが、クセが少なく使い勝手のいい計略が多く、主力計略とのコンボでも使用できるのでいろいろな組み合わせを試してみよう。

そして、今回の追加で全武家に電影武将が実装されたことになる。これらを組み合わせ、単色デッキだけでなくさまざまなデッキ構築が可能になったので、自分なりのデッキを考えてみるのもいいだろう。

【R】北条氏勝

この武将の魅力は何よりもコスト2の槍足軽で武力7、〈防柵〉、〈盾槍〉というスペックの良さ。例えば、今回強化された「五色の采配」を使ったデッキに組み込めば【UC】北条氏照、【SR】北条氏邦と合わせて、合計三枚の〈防柵〉を調達可能となる。計略は武力によるダメージを軽減する双陣。単体での効果はさほど高くはないので、ほかの計略と合わせての使用や、局地戦での使用に向いている。

【R】吉見正頼

弓足軽が主力であった毛利家に居そうで居なかったコスト1.5で武力6の武将が追加された。「三矢の采配」、「百戦不敗」などの采配デッキと相性がいい。計略は「痺矢弓術」とシンプルで効果時間はそれほど長くはない。しかし、超絶騎馬の足止めや、攻め込んできた敵を逃さず倒して足並みを崩したいときには役立つ。必要士気が少ないので、各采配のコンボ計略要員として使うのもいいだろう。

【R】島津忠仍

【C】赤星統家が筆頭だった島津家のコスト1.5の武力6槍足軽に新たな選択肢が誕生！　少々不安だった統率面を多少だがフォロー可能だ。基本的には、武力の底上げ要員となるので、島津兄弟の使う采配系の計略とはどれも相性がいい。計略は、いわゆる示現流に吹き飛ばし効果が付いたもの。ダメージを与える目的より、吹き飛ばし効果をもったサブ計略として運用するとよい。

魅力的な排出停止武将カードを紹介　電影武将之ススメ　初心者オススメ武将編

排出はされていないが、ほかには無い魅力を持った武将が目白押し。これを読んで、電影武将を使ってみよう!

統率力の偉大さを実感できる

【1.0SR】織田信長

織田家当主にして、『戦国大戦』の王道ともいえる采配を持つ武将の一人。その計略は織田家の武将の武力と統率力を上昇させるもので、オーソドックスな戦い方がしっくりくる。『戦国大戦』を始めたばかりで、基本を学びたい人にはオススメだ。

扱いやすい陣形が魅力

【R】内藤昌豊

武家に関係無く、自身の後方に展開する陣形内の味方の武力を上げるという使いやすい計略。武力と統率力のバランスがよく、前線に出しやすい槍足軽と、こちらも本作の基本を学ぶには最適な武将。騎馬隊を練習したい初心者の壁役として最適だ。

盤面に置いておくだけで強力

【R】斎藤義龍

コスト2.5の弓足軽で武力9という唯一無二の性能に加え、特技〈防柵〉も所持するハイスペック武将。Ver.2.01Cにて弓攻撃の性能が上がったため、戦場に居るだけでプレッシャーを与える存在となる。計略は逆三角形の妨害陣形だ。

強化はもちろん妨害としても

【R】鈴木佐太夫

範囲内の味方と敵の武力を上げて、移動速度を下げる計略を持つ武将。計略は自身の強化としてはもちろん、相手の移動速度を下げ、計略コンボをやり過ごすといった使用法が可能。特技〈防柵〉の相性が良く、本願寺の傭兵として最適な武将だ。

浅井浅倉家の守護神となる

【R】真柄直隆

高武力で特技〈気合〉を持つ武闘派。範囲内の敵部隊の武力を上昇させた分、自身の武力も上昇し、三部隊以上で槍が長くなるという計略は、守りでその真価を発揮する。同武家の低コストには優秀な武将が揃っているので、二武家のデッキにも相性が良い。

電影武将の入手方法: 電影武将はリザルト画面の戦国屋で大判を消費して宝箱を購入するか、キャンペーン中の宝箱で獲得することができる。宝箱からどの電影武将が出てくるかはランダムではあるが、【R】以上のカードが必ず出る宝箱が発売されることもあるので、欲しいカードに合わせて購入するのがコツ。とにかく、戦国屋はマメにチェックしておくことが重要だ。

新規参戦者必見！ 実戦入門講座 第一回

実戦入門の構え

ここでは、詳しいことは実戦で覚えるので、まずは始めたい！ という他ゲー勢に向けて『戦国大戦』に最速で参戦するための知識を伝授！ 既にプレイ済みの主君も、未経験の友人に進める際の参考にしてみよう!!

実践講座 その壱 ゲーム開始時のチュートリアルは必須！ 基本ルールはココで学べ！

『戦国大戦』には多彩なシステムやセオリーが存在するので、いきなり全国対戦にチャレンジしても、それらを学ぶ前に敗戦を重ねてしまう可能性が高い。初めてプレイする人は、まず「初心の章」を選択するのがオススメだ。

「初心の章」は、いわゆるチュートリアルに相当するモード。画面上に課題やアドバイスが表示され、基本システムや兵種の扱い方などを学ぶことができる。また、実際にプレイしながら進めていくので、カードの操作に慣れるのにも最適だ。

「初心の章」では、基本的なルールや各兵種の扱い方、大筒のシステムなどを教えてくれる。お店の設定によっては初回プレイ無料なので、チャレンジしてみてほしい。

ルールは分かったけどもう少し操作に慣れたい、という人には、一人用の「群雄伝」がオススメ。織田伝、武田伝、上杉伝などは序盤の敵が弱いので、安心してプレイできる。

実践講座 その弐 本作の基本を学びやすいデッキを組む！

各武将カードにはコストが設定されており、合計9コスト以内になるようにデッキを組むのが本作の基本ルール。そしてデッキを組む際に重視したいのが、各武将カードの計略と兵種だ。

計略はどれも戦況を動かす力を持っているので、その効果によって得意な戦術が変わってくる。まずは中軸となる計略を持つ「キーカード」を選び、そこから残りのコストを固めていくと、デッキを作りやすくなるはずだ。なお、計略に必要となる士気は時間経過とともに増加するので、無駄無く使っていくことが重要。有効な計略が無いと、士気を活用しにくくなるので注意したい。

現在入手可能な使いやすいキーカード

スターターパックに入っているカードでは、武田信玄、毛利元就、伊達政宗が全体強化計略を持つ。【SR】高橋紹運は、デメリットが無く扱いやすいカードの代表格だ。

使いやすい計略選びのコツ

円陣　効果時間：統率時間

効果範囲

必要士気 5

【陣形】（発動すると陣形が出現し、その中にいる間のみ効果が発生する。陣形は複数同時に使用できない）
味方の武力が上がる。

まずは右に記載されている計略の説明をチェック。武家などの限定条件やデメリットの無いものが扱いやすい。

日輪の天下人　効果時間：統率時間

効果範囲

必要士気 7

【日輪：５段階強化／発動後増加】
（計略発動時、計略ボタンを押すことで日輪ゲージを消費する）
味方の武力が上がる。
3消費：さらに兵力が上がる
4消費：さらに統率力が上がる
5消費：さらに敵の計略の対象にならなくなる

このように条件が多い計略は、強力だが扱いが難しい。全くの初心者は、とりあえず慣れてからの使用が無難だ。

まずはタッチアクションを一種類、槍足軽を多めに

キーカードを決めて残りのコストを埋める際は、まず兵種に気を付けたい。騎馬隊、鉄砲隊などのタッチアクションは確かに強力だが、その分操作が複雑になる。最初は1種類のみ、騎馬隊なら1枚、鉄砲隊なら2枚程度に抑えておこう。一方、槍足軽は攻撃力の高い騎馬隊に対抗でき、複雑な操作をしなくてもある程度働いてくれる、扱いやすい兵種。できれば2枚以上入れておきたい。

なお、強力な計略を持つ武将カードは武力が低い傾向にあるので、計略を欲張ると通常の戦闘で力負けしやすくなる。キーカードの弱点を補うものなど多彩な計略を入れたくなるところだが、最初は使用率の高い計略を持つ数枚以外、基本能力重視で選んだ方が扱いやすくなるはずだ。

兵種に関しては騎馬隊を1枚、または鉄砲隊を2枚程度入れて、残りは槍足軽で固めるのが扱いやすい形といえる。複雑な操作を必要としない弓足軽を組み込んでもいい。

最速参戦への近道

使いやすい排出停止カードは、常連プレイヤーに相談しよう！

織田家や武田家の大半など、使いやすいが現行Ver.では払い出しパックに含まれていない武将カードは多数存在する。電影武将で入手可能とはいえ、何が出るかはランダム。欲しいカードがあるなら、お店の常連プレイヤーに相談してみよう。昔からプレイしている人なら、譲ってくれたりトレードに応じてくれる可能性が高いはずだ。

序盤に使いやすい、レアリティの低いオススメデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
戦鬼003	【UC】武田信玄	2	騎馬隊	7	7	—	円陣（5）
戦鬼008	【UC】北条氏康	2	槍足軽	7	7	盾	不屈の構え（4）
北条014	【UC】富永直勝	2	槍足軽	8	3	盾	青備えの双陣（4）
北条016	【C】成田長泰	1.5	槍足軽	6	3	盾	覚悟の構え（3）
北条022	【UC】北条氏規	1.5	槍足軽	5	5	盾	前線への采配（4）
			合計	33	25	盾×4	

戦国はみだし版

序盤に使いやすいオススメデッキ補足:このデッキに使用している戦鬼003【UC】武田信玄と、戦鬼008【UC】北条氏康はゲーム機からは排出されず、Aimeなどが購入できる販売機にある「スターターパック」でのみ入手可能なカードとなっている。このスターターパックは、数種類の組み合わせがランダムでパッケージングされ、いずれも各武家の中心的な人物が、排出版とは異なる能力で封入されており、→

実践講座その参 家宝は全体復活を使いつつ、新しい家宝を試していこう！

家宝を消費して発動できる奥義は、一試合に一回しか使えない分効果が高く、試合中にいつでも使うことが可能。残したまま負けてしまうのはもったいないので、忘れずに使っていきたい。

奥義の効果はさまざまだが、最初はミスしたときのフォローとしても役立つ全体復活系が扱いやすい。これをメインに使いつつ、慣れてきたら武力アップ系や移動速度ダウン系なども試していこう。奥義のバリエーションを増やせば、より多くのデッキに対応できるようになるはずだ。

系統別オススメ家宝使用タイミング

全体復活系

撤退を恐れずに攻め、全滅したら奥義を使ってカウンターを防ぐのが主な使い方。相手の計略に対して計略無しで応戦し、全滅後に奥義を使って士気差を作るのも有効だ。

武力アップ系

全体強化系は、足並みをそろえて攻める際に計略と併用して、もう一押しとして使うと有効。一方、単体強化系は相手の攻めに対して使うのが有効で、少数の部隊でも守りやすい。

移動速度ダウン系

相手の大型計略に合わせて使うのが代表的。ぶつかり合わずに逃げてしまえば、相手の計略が無駄になり士気差を作れる。また、各種騎馬隊の突撃を封じることも可能だ。

使いやすい家宝

レアリティの高い金枠の家宝は副効果が多く強力だが、奥義の効果は木枠、銀枠でもあまり差が無い。単体強化系の兼元、全体復活系の山名肩衝、稲葉瓢箪などは十分実用的だ。

使いやすい家宝装備副効果

兵力UP

兵種を問わず安定した効果を得られるので、デッキや装備させる武将を変えても役立つのが利点。主効果が兵力UPの家宝に付いていれば、最大兵力はかなりのものとなる。

移動速度UP

効果はわずかだが、敵を追い掛けたり逆に敵から逃げるときなどは、そのわずかな差が生きることもある。また、騎馬隊なら連続での突撃を狙いやすくなるので特に有効だ。

槍長さUP

槍足軽限定だが効果は高く、敵騎馬隊へのけん制能力が向上するほか、槍を強化する計略との組み合わせも強力。効果は重複するので、金枠の家宝に二つ付けるのが理想だ。

最速参戦への近道

「城塞効果」付きは合成、それ以外は売買で大判をためる

家宝に付加される城塞効果は、装備武将ではなく自城を強化するもの。主効果や副効果とは別枠なので、できれば城塞効果の付いた家宝を使いたい。家宝を合成する際は、城塞効果の無いものを交ぜると合成後に城塞効果が付く確率が下がるので注意。奉納するのは城塞効果付きだけにして、城塞効果が無くそのまま使うことの無い家宝は、売却して大判をためるといい。

木枠の家宝は城塞効果付きで出現する。合成して城塞効果付きの[illegible]にしていこう。

実践講座その四 試合開始前から戦いは始まっている！

実際の戦闘だけでなく、戦闘準備も戦いの一部。まず家宝と装備武将は、奥義や装備効果を考慮して相手のデッキに有効なものを選択しよう。次に部隊の配置。序盤の戦略に合わせて配置するのはもちろん、特技<防柵>や<伏兵>を持つ武将は、それらが生きるような配置を心掛けたい。

なお、部隊配置画面で筐体左側のトラックボールを左右に動かすと、敵武将の計略を確認することが可能。能力値や兵種、特技、計略などを確認し、どんな戦略を取ってくるか予想しておこう。

部隊配置画面でトラックボールを動かすと、敵計略の簡単な説明を見られる。見慣れない武将カードが出てきたときは、ここで能力値や計略などをしっかり確認しておきたい。

特技<防柵>は、虎口攻めに備えて城門前に配置するのが一般的。自軍に鉄砲隊や弓足軽が居るときは、城門の少し先に配置すれば、その後ろに隠れつつ敵を攻撃することが可能だ。

実践講座その伍 足並みをそろえて、壁役の槍足軽を前に出しながら前に出る！

操作に慣れるまではカード1枚を単独で操作しがちだが、複数の敵に対して1部隊だけで攻めても各個撃破されるだけ。部隊の足並みをそろえ、まとまって攻め込むことを心掛けよう。

複数のカードを同時に操作するのは上級者でも難しいが、迎撃などのリスクが無くタッチアクションを必要としない槍足軽であれば、ある程度乱暴に操作しても問題無い。思い切って敵城前に置いたり、複数のカードをまとめて動かしたりすれば、操作の負担がかなり軽減されるはずだ。

足並みをそろえての進軍には、全体強化系の計略を複数部隊にかけやすくなる効果もある。比較的操作が簡単な槍足軽を前に出し、それに合わせてほかの兵種を動かすといい。

槍足軽は槍撃にこだわらない限り精密な操作が必要無く、複数のカードを片手で動かしても十分に操作できる。もう片方の手で、タッチアクションが必要な騎馬隊などを操作しよう。

実践講座その六 実力アップのための情報を集めよう！

実際のプレイを重ねて操作スキルを上げるだけでなく、情報を集めて戦略や対策の幅を広げることも上達への近道となる。筐体の近くに設置されているセンターモニターや、連動コンテンツの戦国大戦.NETなど、有用な情報の発信元は数多い。見逃さずにチェックして実戦に生かそう。

センターモニターの試合に注目！

センターモニターでは、全国ランキング上位の主君による「頂上対決」をはじめ、いくつかの試合が流されている。デッキ構築や戦略の参考にしよう。また、条件次第で自分の試合が流れることもあるので、そのときは反省に役立てるといい。

戦国大戦.NETにて相手のデッキを確認

戦国大戦.NETは有料ではあるものの、役立つ情報が盛りだくさん。対戦履歴で相手のデッキや細かな戦闘記録を確認すれば、反省点や対策が見えてくることも多いはず。家宝をストックできる宝物庫などもあるので、登録をオススメしたい。

戦国はみだし版

→ストーリーを楽しむ「群雄伝」などでも使いやすいので、今から始めるプレイヤーは、まずこのスターターパックを購入がオススメだ。また、これらのカードは、排出停止カードや、宴武将といったデジタルカード「電影武将」を登録して、別の武将カードとして使うことも可能となっている。

トップブレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第五回：馬龍☆主君

Ver.2.0より実装された手動による槍撃を華麗に使いこなす馬龍☆主君に、槍撃やプレイに関してのコツを直撃！　これらを日ごろから心掛けてプレイすれば、きっとほかのプレイヤーと差を付けられるはず！

——本日はよろしくおねがいします！

馬龍☆　「生祭」と同じく緊張していますが、よろしくおねがいします。

——まず『戦国大戦』を始めたきっかけについて教えてください。

馬龍☆　『戦国大戦』の最初のロケテが開始した時期に、たまたま東京に居たので試しにプレイしたのがきっかけです。そこから本格的にプレイするまで少し時間は空きましたが、たまたま見た頂上対決で、「武田30」デッキ（武田家五枚デッキで武力30になる初期の流行デッキ）が上がっており、これならデッキがすぐ組めるということで本格的に参戦しました。そして、その後、【1.0R】高坂昌信が流行した時期くらいに、さらにプレイ回数が増え、今に至ります。周囲のプレイヤーも『戦国大戦』をプレイしていたので楽しくやり続けることができました。

——大戦シリーズ以外のゲームはプレイされますか？

馬龍☆　アーケードでは、『麻雀格闘倶楽部』や『初音ミク -Project DIVA-』もプレイしますよ。携帯が古いので今流行のゲームはできません（笑）。そもそも家ではあまりゲームしませんね。

——IC名の由来はどこからきているのですか？

馬龍☆　最初にICを登録する際のランダム設定が元ネタです。そこに「☆」だけ自分で追加しました。皆さんが知っているパソコン系の名称は、たまたま一緒になった感じです。そもそも、僕はパソコンに詳しくないどころか、苦手な方ですから（笑）。

——『戦国大戦』でライバル視している主君はいらっしゃいますか？

馬龍☆　仁義なき青井主君、雲のジュウザ主君、たつを主君ですね。皆さんプレイスキルが高く、一緒にプレイしていて充実感があります。最近は同じゲームセンターでプレイすることが多いので相手にすることは減りましたけどね。

——注目している主君はいらっしゃいますか？

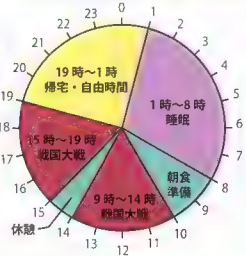
馬龍☆　魔法のランプ主君です。試合をしていてミスをすることが本当に少なく、突撃を確実に当ててくる印象です。

——得意な兵種はやはり槍足軽ですか？

馬龍☆　そうですね。槍足軽が得意です。やはり一番ヤリがいがあります。槍撃を出して相手を撤退させたときの達成感も好きですね。逆に鉄砲隊は結構苦手です。威力は高いですが、もちろん外れることも多く、計算しにくいのが原因です。デッキに入っている【R】森蘭丸の計略使用時はすごく集中して射撃しています。

——Ver.2.0もいよいよ熟成されてきました。各武家にどのような印象を持っていますか？

馬龍☆主君 人物像

「戦国大戦 生祭」でも独特のキャラクターを発揮した馬龍☆主君は時間があればゲームをしたいと思うことが多いようだ。今回は休み日の彼の大戦ライフを紹介！　がっつりやるときはがっつりやるとインタビューで答えてくれた通り『戦国大戦』が占める時間は多くなっている！

馬龍☆プロフィール

年齢……………………23歳
血液型…………………O型
ホーム…………………中野モナコ
好きな食べ物……ラーメン、寿司
嫌いな食べ物……無し
特技……………………特に無いです（笑）
好きなカード……【SR】小早川隆景
苦手なカード……【SR】上泉信綱

馬龍☆直伝 柴田勝家デッキの極意

槍撃を出さなきゃ始まらない！　それが【2.0SR】柴田勝家デッキ！ しかし、それ以外にもさまざまな選択肢があり、対応力が高い、オールマイティーなデッキといえる。

NO.	武将名	武	統	特技	計略
織073	【SR】柴田勝家	8	7	柵	鬼柴田の意地（5）
織046	【R】蒲生氏郷	7	6	魅	陣頭攻撃（4）
織029	【C】塙直政	6	3	制	母衣武者の構え（3）
織064	【SR】お市の方	2	5	魅	流転の快気（3）
織051	【C】武井夕庵	1	5	伏	分断の調略（4）
織075	【R】森蘭丸	3	3	魅	劫火の決意（3）

デッキ採用理由

【2.0SR】柴田勝家　強いと信じて使っています
【R】蒲生氏郷　対応力が高いです
【C】塙直政　制圧スペックです
【2.0SR】お市の方　必須です
【R】森蘭丸　守りの要です
【C】武井夕庵　伏兵・計略要員です

極意 壱　大筒戦デッキなので、相手の筒発射阻止も必須

大筒戦に特化のデッキなので、開幕から自分の大筒を起動させ、〈制圧〉を持つ【C】塙直政を自分の筒に置きっぱなしにすることが多いです。後は通常のデッキと同じで、相手の開幕の大筒を止めに向かいます。そのとき、自分の〈防柵〉は必ず守りましょう。この〈防柵〉を守り切ると、自陣を守る場面で槍撃を出すスペースを作りやすくなります。家宝は【2.0SR】柴田に付けて、副効果に槍長さUP×2を必ず装備させます。全体復活系家宝はあまり選ばず、主に単体強化系の家宝を選択します。

極意 弐　ここからはずっと【2.0SR】柴田のターン！

基本的に計略を撃つのは相手の計略を見てからが多いです。相手の出方を見て【2.0SR】柴田勝家の計略を撃ちますが、相手のメインカードを確実に撤退させられるなら、こちらから使うのもアリです。このデッキは相手に攻められて、こちらの城に張り付かれると守る手段が弱いので、【2.0SR】柴田勝家か【R】蒲生氏郷が常に戦場でラインを押し上げるよう立ち回ります。ここからは、相手が計略を使い仕掛けてきたら「鬼柴田の意地」。その後に、【2.0SR】お市の方の「流転の快気」で計略を消しつつ、兵力を回復し、ラインの押し上げ。という流れを繰り返すイメージです。

極意 参　終盤の守りは【R】森蘭丸に託す！

どうしても試合終盤は相手のフルコンボなどで攻められることもあるかと思いますので、ここで単体強化系家宝を使います。【2.0SR】柴田勝家の武力を上昇させ、【R】森蘭丸を計略で覚醒、相手の部隊全体に貫通射撃を狙います。このコンボが鉄壁なので最低でも士気を3残しておきましょう。基本的にリードを取られると厳しいので終盤では必ずこの場面を作り出すようにします！

【馬龍☆デッキ補足】：相手のデッキによって若干攻め方が変わります。もともと、筒戦をするデッキなので攻城を取りにくいのですが、豊臣家の【SR】豊臣秀吉などの後半型のデッキに対しては前半になるべく攻城をとりにいきます。当然、家宝は単体強化系なので無理はできませんが、ここで攻城を取っておくと後半の守りが楽になるので、しっかり攻城を狙いましょう！

継続してプレイすることが上達の秘けつです！

馬龍☆　豊臣家が追加されたときは、本当に猛威を振るっていたので、かなりキツかったです。特に七本槍系が強く、迎撃を受けたくなかったので騎馬隊を外している時期もありました（笑）。伊達家は最初、豊臣家に隠れてましたが、かなり強力な勢力で四枚型のデッキの完成度が高かったので、注目はしていました。

——ほかにも印象に残っている要素はありますか？

馬龍☆　豊臣家の特技〈豊国〉の性能には驚きました。追加当時は『三国志大戦』時代からは想像もできなかった特技でしたからね。ほかにも、今は自分で使ってますが、【2.0SR】柴田勝家の性能にもびっくりしました。初見は仁義なき青井主君の相手だったのですが、本当に衝撃的でした。「こんなに計略効果が長く続いて、槍撃を楽しめるなんて最高なカードだな！」と思いました。その後、すぐに【2.0SR】お市の方を含め、デッキパーツを集めました！　それ以降、現在までデッキの変更はほぼ無いですね。

——相手にするときに苦手な兵種は居ますか？

馬龍☆　これもまた鉄砲隊です。〈車撃〉も〈狙撃〉も強力ですからね。今のVer.は常に鉄砲が撃てて、すぐに兵力を削られてしまう印象です。

——普段のプレイ数はどれくらいですか？

馬龍☆　休みの日は、時間が許す限りプレイしたいと思っています。それ以外でも、自分が納得できない試合があった場合には、結構な数をこなしたくなります。

——普段から心掛けていることはありますか？

馬龍☆　できれば毎日やることです。2～3日開けちゃうとすぐにヘタになってしまうので、時間を作ってプレイを継続させようと努力しています。

——「戦国大戦界 生祭」に参加してみての感想があればお聞かせください。

馬龍☆　緊張しました！　とにかく緊張してしまったので、次の機会があれば、ちゃんと話したいですね（笑）。「いくさ祭」も楽しく対戦できたので、また機会があったら出場してみたいです！

——『戦国大戦』を通して一番記憶に残っていることは、どんな要素ですか？

馬龍☆　槍撃で褒められることが多くなったことです。あまり面識の無いプレイヤーの方々にも声をかけていただけるようになったことはうれしいです。

——デッキを作る際に、意識していることはありますか？

馬龍☆　まず、自分に合いそうなカードを見付けることが一番重要だと思います。そこから、稼働しているVer.の流行に合わせ、「メタりにいくか（流行に対して強い要素を取り入れること）」、「便乗するか」でデッキを作ります。これらの要素は、たつを主君の対応が早いので、よく参考にしています。

——『戦国大戦』の上達のコツは、どんなことだと思いますか？

馬龍☆　とりあえず、すぐに失敗したことを反省することですね。試合が終わり、負けたらその場で考えます。考えがまとまらなかったら、家でさらに考えて次の勝ちにつなげます。

——今後の期待したいことはありますか？

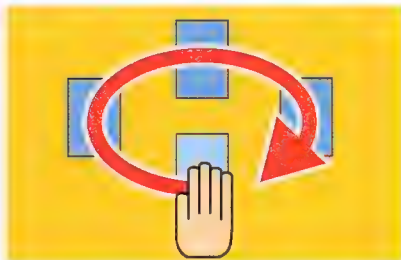
馬龍☆　全国大会があったらぜひ、前回は出場を逃してしまったので、次こそはぜひ出場したいです！　あと、仁義なき青井主君にも全国大会に出場してほしいです！

——読者のプレイヤーに一言お願いします。

馬龍☆　僕も『戦国大戦』を頑張ってプレイしますので、皆さんも一緒に、楽しんでプレイしていきましょう！

馬龍☆主君といえば、コレ！　槍撃の極意に迫る！

極意 壱　状況により三種類の槍撃を使い分ける

自分の中で槍撃の出し方は三種類あり、状況に応じて使い分けます。ここではまず、後ろに下がりながらの守りで多用する槍撃の出し方を紹介します！　操作は、一定時間後ろに下がり、その後、カードを大きく回します。このときの注意点は、「大きく回すこと」です。分かりにくいかもしれませんが、1秒くらいグルっと回すイメージですね。そうすると、基本的に回している時間、槍撃が出るので、複数の相手にダメージが入りやすくなります。城門前に置いた柵の後ろでこの動きができると、守りの力がグッと上がるはずです！

最初は、慣れるためにも後ろに下がる時間を気持ち長めに取り、グルっと回してください。慣れてきたら、後ろに下がる時間を短くし、最速で出せる感覚をつかみましょう。

極意 弐　「振り切る槍撃」でコツを掴もう！

次に覚えたいのが、カードを左右に振ることで出す槍撃です。これは先ほどとは逆に、相手を追う場面で慣れていきましょう。操作方法は簡単で、カードを「斜め上方向に右・左」と振り切る形です。小雨のときのゆっくりな車のワイパーのイメージですね。この操作でも方向転換をしている時間内には槍撃が出ているので、相手を捉えやすいはずです。槍撃は「槍が伸びるようなエフェクト」が出ると、実際に槍が伸びますが、それが発生するにはほんのわずかですが時間が掛かりますので、ここでもまずは少し大きめに振りましょう。

ここでもまずは、大きめの動作から練習します。この出し方では、左右に振る感覚を長めに取ると分かりやすいはずです。慣れてきたら、騎馬隊の迎撃などに活用できるスキルですよ。

極意 参　最速の「キャンセル槍撃」は槍が伸びないので注意！

最後に、僕らが「キャンセル槍撃」という名で呼んでいる、恐らく最速で出せる出し方です。出し方は、先ほどの左右に振る操作を一回でこなすイメージで「槍撃を出したい方向にカードを動かし、また同じ場所と方向に戻す」というような操作をします。感覚的な表現になってしまいますが、僕なんかは「音ゲー」のような感じで最速で出せるリズムを覚えています。ただ、この操作は早く出せるのですが、前項で説明した「槍が伸びるエフェクト」はほぼ出なく、相手に接触しやすいので注意してください。

【2.0SR】柴田勝家のように槍が長くなり、移動速度が上がる計略には非常に相性がいい出し方です。今までのものと比べると少し操作が難しいので、徐々に慣れてください。

【馬龍☆槍撃の極意補足】：槍撃を最速で出したい場面、僕で言うなら【2.0SR】柴田勝家の計略を使用したタイミングでは、槍撃の動作と、騎馬隊などの操作を同時にこなすのは、かなり難しく現実的ではありません。こうした場面では、槍撃を出すカード以外は大筒の占拠や、相手への壁役など、動かなくてもよい場所や役割を与える方がよいかと思います。

名だたる主君のこだわりデッキを運用法とともに紹介！

デッキ職人のこだわり活用術（レシピ）

第一章:直接攻城へのこだわり
今回は「直接攻城を取りにいく」こだわりを持ったお二人を紹介！ どんなVer.でもひたすら攻城を狙うお二人のこだわりデッキを使ってみよう！

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
武051	【2.0R】高坂昌信	2.0	騎馬隊	6	9	伏 魅	風林火山継(6)
武028	【R】内藤昌豊	2.5	槍足軽	8	9	-	火門の陣(5)
武053	【R】真田昌輝	1.5	騎馬隊	5	5	気	万死の突撃(4)
武032	【R】原虎胤	2.0	槍足軽	7	7	城	不屈の夜叉美濃(6)
武007	【C】大熊朝秀	1.0	槍足軽	3	4	-	叛逆の狼煙(4)
			合計	29	34	気×1、魅×1、伏×1、城×1	

デッキコンセプト
風林火山継承と火門の陣でフルコンボ落城を狙え！

【2.0R】高坂昌信の「風林火山継承」は武力、統率力、速度、兵力上昇と、さまざまな付与効果があります。ワラ相手なら采配であることを生かして広がって攻め上がったり、速度上昇を生かして逃げるなど、さまざまな運用方法があります。【R】内藤昌豊の「火門の陣」は、範囲が多少狭いものの、武力上昇が高く、武力押しの相手にはこちらで対処することが多いです。家宝は九十九髪茄子、松風を用いることが多いです。装備武将はほぼ【R】内藤昌豊ですね。松風はあまり使われていませんが、速度上昇で一気に攻め上がる、逆に計略を引き出して逃げる、といった戦術で勝手がよく、不利なデッキに対して立ち回りやすくなります。

デッキ運用法
逆転は容易なので足並みを大事に！

■開幕

開幕の配置は、伏兵の【2.0R】高坂昌信をまず相手に当てられる位置に設置し、後は槍足軽三枚を前線に等間隔に並べます。開幕はできるだけ殴りたいので、騎馬隊が帰城できる限界まで粘ります。槍足軽は撤退しても問題無いので、その代わりに相手の部隊も撤退させて、カウンターに対する備えを準備しておきましょう。

■中盤

攻めるタイミングでは、部隊の足並みがそろっていることが大切です。開幕にぶつかり合って撤退した部隊が復活するときや、相手が先に攻めてきた際のカウンターが攻め時の主なパターンです。

■終盤

「風林火山継承」の統率力上昇を生かして攻城を取ることが重要です。【2.0R】高坂昌信ならほとんどの武将は押し出せるので、浅く攻城し相手部隊を攻城部隊から剥がして攻城を狙います。統率力が上昇した騎馬隊での突撃は攻城が取りやすいですが、当然、突撃ミスには注意してください。ここは「火門の陣」とのフルコンボも有効です。守りは中盤までのリードを生かして、余裕ある守りをしましょう。

■注意点

注意点はフルコンばかりにとらわれ過ぎないで、場面に応じて柔軟に計略を選ぶことです。家宝も孫子だけで騎馬隊の突撃を止められてしまうこともあるので、先ほどの紹介した松風など選択するなど、相手によって少々工夫が必要です。

最後に、みんなでルールを守って楽しく『戦国大戦』をプレイしましょう！

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
織017	【SR】柴田勝家	3.0	槍足軽	9	8	城	掛かれ柴田(6)
SS004	【SS】前田利家	2.0	槍足軽	8	2	制 魅	あばれ祭(4)
EX008	【EX】竹中半兵衛	2.0	騎馬隊	5	10	城 魅	今孔明の軍法(5)
織041	【C】山内一豊	1.0	槍足軽	3	3	-	不屈の構え(4)
織075	【R】森蘭丸	1.0	鉄砲隊	3	3	魅	劫火の決意(3)
			合計	28	26	魅×3、城×1、制×1	

デッキコンセプト
攻城をいろいろな方法で狙い最終的には殴って勝つ！

【1.0SR】柴田勝家がデッキの要です。彼が居ないと始まりません。家宝は基本的に【1.0SR】柴田勝家に装備します。【SS】前田利家はこのVer.で主体となっている筒戦での攻城を狙います。相手に速度上昇効果を持つ騎馬隊が居る場合、この武将に槍長さUPの副効果付き家宝を装備します。また、【EX】竹中半兵衛は計略に幅があるので様々な場面で重宝します。統率力が高いので、一方的に相手に突撃できるのが魅力です。【R】森蘭丸は「掛かれ柴田」や「今孔明の軍法」、単体強化系家宝からと、いろいろな場面から活躍してくれます！【C】山内一豊は武力要員です。各カードの活躍で攻城に特化したデッキになっています！

デッキ運用法
とりあえず、城を殴る。殴り続けるデッキです！

■開幕

相手の〈伏兵〉は開幕で必ず暴いておきましょう。中盤以降に攻めるタイミングで、【EX】竹中半兵衛以外が踏むと撤退こそしないものの、攻めを継続するのが難しくなります。相手の〈防柵〉を壊せれば理想ですが、武力的に開幕は厳しいので無理はしない方が無難です。開幕の配置は【SS】前田利家が筒上、そのほかは前線気味に配置してください。

■中盤

中盤でリードを取り、終盤にもう一度攻めて全体復活で守るというのが理想のパターンです。士気が9あるタイミングで敵城付近に到達できると計略に幅が出るので進軍の目安にしましょう。逆に相手に攻め込まれた場合には、「今孔明の軍法」を【1.0SR】柴田勝家へ一体掛けし、相手に家宝を使わせることもできれば最もいい形です。

■終盤

リードしているなら「今孔明の軍法」の二体掛けか、一体掛け+「劫火の決意」で士気を使わせ、こちらは復活家宝を使い、さらに「今孔明の軍法」三体掛けで守るのが鉄板です。リードを取られている場合でも、虎口攻めが可能なら「今孔明の軍法」一体掛けからの【1.0SR】柴田勝家の虎口攻めで強烈な三択がありますので諦めないでください！

■注意点

半兵衛の兵力管理が重要で、迎撃と計略発動が同時だと即撤退もありえます（泣）。虎口を絡めるデッキなのでサイコロを使って決めるのも面白いです！ 私はそうやって決めていますので、みなさんも試してみてください！ 保証はしませんけど（笑）。

主君インタビュー補足:このインタビューを収録した当時のVer.は、Ver.201Bとなり、発売日に稼働しているVer.2.01Cとは一部武将は計略などの調整が入っている可能性がございます。
詳しくは、11ページの計略変更点にてご確認ください。

戦国大戦界 凱旋記

THE SENGOKU TAISEN WORLD

第四回

今回は声優界随一のガチ勢、最上嗣生さんが登場！ 肉へのこだわりを感じてください！

リレーコラム第四回：最上嗣生

「戦国大戦の楽しみ方」

四月某日――。筐体の前で腕組みをして悩む自分。隣ではマヌガス王子が楽しげにプレイ中。何をそんなに悩むかといえば――「肉抜きデッキ」。

先月発売された「戦国大戦界 大祭 第三陣」にて花田勝氏さん、仁義なき青井さんと対談させてもらったときに、普通の強デッキを使ってほしいというお話があったので、いろいろチャレンジしてみました！

※撮影：最上嗣生

なんか新鮮で良い！ 強い！ 昨今巷で話題の【EX】豪姫も、今までは「どうせ肉（【SS】織田信長）にはかからないからなぁ～」と指をくわえるだけだったけど、ついに解禁！ ザ・ゲスさんに教わったゲスデッキ運用法も試せるってもんですよ！

各デッキとも勝率は上々、ホクホクとプレイする自分。でも――、何ですかねこの試合に勝って勝負に負けた感――一抹の寂しさは。

肉抜きの間、肉デッキの方とマッチングしたんですが、相手の肉の何とのびのびしたことか――。ああ――肉に会いたい――あのカチコチの肉で謙信と乱戦したい――。

好きなカードを使って勝った負けたと楽しむのも戦国大戦の楽しみ方だ！ と悟った僕は、やっぱり肉デッキに戻ってしまうのでした。

まあ肉デッキに戻した途端相性の厳しいデッキとばかり当たったのは内緒の話（笑）。

最後に寂しい思いをさせてしまった肉と一緒に牛丼をたべて〆。

マッチングした方ありがとうございました！

これだから戦国大戦はやめられねぇ！

※撮影：最上嗣生

最上嗣生

アニメやゲーム、吹き替えなどで活躍する声優。代表作:UN-GO、ギルティクラウン、ダンボール戦機、ゼルダの伝説 スカイウォードソード、ストリートファイター X 鉄拳、ダイヤの国のアリス～Wonderful Mirror World～など。

次回の「戦国大戦界 生祭」は5月20日（月）夜放送予定！ お楽しみに！

豪華出演陣による撮り下ろし「生祭」を収録！

戦国大戦界 大祭 第三陣 発売中

シリーズ三作目となる「戦国大戦界 大祭 第三陣」が絶賛発売中！ 今回も撮り下ろしDVDならではの豪華出演者による特別番組を収録。新たな軍師に声優の金元寿子さんを加えた【乙女軍師対決】や、今回からの新企画、声優陣とランカー陣がとある条件付きでタッグ戦を繰り広げる【声優＆ランカー超人タッグトーナメント！】など、過去最高レベルの番組内容は必見！

また誌面では、声優陣随一のガチ勢、最上嗣生さんとトップランカーの対談や、大祭誌面では二度目となる、内田真礼さん＆江口拓也さんによるインタビュー企画、プチ4コマ漫画入りのステップアップガイドなど盛りだくさん！ 『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに!!

書名：戦国大戦界 大祭 第三陣
発売日：発売中（3月28日）
価格：1,680円（税込）
付録：撮り下ろし「生祭」収録トールケース付きDVD＋【EX】豪姫

豪華出演陣による最大の「生祭」を開催！

2013年
6月16日開催！

2013年6月16日（日）、「戦国大戦界生祭」が、特設スタジオを飛び出したスペシャル企画として開催！ トップランカーによるガチ対戦や豪華声優陣によるバラエティコーナーなどさまざまな企画が予定されている！ 詳しい情報は「戦国大戦界<http://eb1059.com/>」などで公開予定なので、続報をお楽しみに！

イベント名：戦国大戦界 生祭スペシャル
日時：2013年6月16日（日）
場所：科学技術館サイエンスホール
（東京都千代田区北の丸公園2－1）

エンターブレインのオンラインショッピングサイト、エビテン（ebten）<URL:http://ebten.jp/ar/>では、これまで発売された「戦国大戦界 大祭 第二陣」や、「戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- 遊戯指南 初陣之書」も絶賛発売中だ。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

Ver.2.0

いよいよ稼働が間近に迫って来た『Ver.2.0』。今回は新カードや新システム情報を始め、多くのサンプルチームから得た情報やコラムなどを中心にお送りするぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2011-2012 Ver.2.0

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法　：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日　　：2013年5月稼働予定
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、バリィさん

初陣検証

サッカースポーツ
カードゲーム
最高峰の感動を
貴方に!!

INDEX

『Ver.2.0』新要素

Ver.アップによって追加される新システム"協会"や、レアカテゴリを含めた新カードの一部を先行公開!

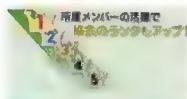
新しいデータ対戦の舞台「.NET」

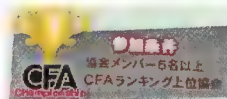
新カードの追加やバランス調整に先駆け4月上旬から導入されたのが、本作のネットワークサービス"WCCF.NET"を使った"協会"システムだ。WCCF.NETで協会に所属(または自分で作成)すると、『WCCF』でのプレイ結果がCFA(協会)ランキングに反映され、協会のランクアップのほか、さまざまな特典が得られるようになる。さらにCFAランキングで上位・協会メンバーが5名以上という条件を満たすと、CFA Championshipへとエントリーされ、ほかの協会とデータ対戦で勝負することになるぞ。フレンドと協力し新たな『WCCF』の頂点を目指そう!

STEP 1 CFA(協会)に所属しよう!

まずはWCCF.NETにアクセスし、"協会"の項目をクリック。フレンドの所属する協会か、自分で協会を起ち上げるかを選択し、実行すれば下準備は完了だ。

STEP 2 CFAランクアップを目指そう!

CFAランキングは『WCCF』で普通に遊んでいればおのずと上がっていく。1週間ごとに協会全員の結果が集計され、CFAランクが決定される。

STEP 3 CFA Championshipにエントリー!

CFAランキングが上位かつ協会員が5名以上居ると、翌週開催されるデータ対戦へ参加可能に。試合には協会員から自動的に選出される代表チームで参戦する。

新規追加カードInformation

『Ver.2.0』の稼働とともにパリ・サンジェルマン、SCコリンチャンス、SLベンフィカの選手カードが追加されるのは前号でお伝えしたが、WOS、EUSなどレアカードも追加されることが正式に決定!レアカードは追加されるクラブに限定されることなく、2011-12のサッカーシーンで活躍した選手が幅広く選ばれている。今回紹介しているのは各カテゴリ2枚ずつだが、どちらのカテゴリーにもまだ"隠し球"が存在する模様。どうやら2ケタ以上のレアカードが追加されることは間違いないようだ。

チーム名	選手名	ポジション
パリ・サンジェルマン	サルバトーレ・シリグ	GK
	ディエゴ・ルガノ	DF
	ハビエル・パストーレ	MF
SCコリンチャンス	カッシオ	GK
	ファビオ・サントス	DF
	パウリーニョ	MF
SLベンフィカ	アルトゥール	GK
	ルイゾン	DF
	アクセル・ビツェル	MF

World Superstars Information

南米やアフリカ出身のスタープレイヤーが選出されるカテゴリー。まずはチャンピオンズリーグ、コパ・リベルタドーレスで結果を残したチームの主力がレア化を果たした。

カッシオ

カナリア軍団の未来を担う若きスーペルゴレイロ

10代でオランダに渡った後、母国に帰還しコリンチャンスの守護神に定着。クラブの世界一を決める大会ではスーパーセーブの数々でMVPを獲得した。本作ではパワーとディフェンス値に加え、セーフティーディフェンスのチームスタイルを持つ安定感の高いGKとなっている。スペシャルカードのチームスタイルは降臨だ。

国籍	ブラジル
所属クラブ	SCコリンチャンス
利き足	左
スキル	冷静沈着
チームスタイル	セーフティディフェンス
適正ポジション	ゴールキーパー

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
8	18	10	19	11	10	76

ディディエ・ドログバ

チェルシー悲願の欧州制覇に体を張って貢献した"巨象"

チェルシーの宿願、欧州制覇のプロジェクトを結実させた最大級の功労者といえばこのドログバだろう。得点能力もさることながら前線からの守備も厭わない献身性も特徴で、そこがチームスタイルのフォアザチームに反映されているのだろう。チェルシーの選手としては最後のカード化になるという意味でも押さえておきたい一枚。

国籍	コートジボアール
所属クラブ	チェルシーFC
利き足	右
スキル	勝利の英雄
チームスタイル	フォアザチーム
適正ポジション	センターフォワード

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	7	16	20	14	14	90

WCCF情報局

コンパニ:黒でも十分高い能力を見せてくれたコンパニが新レアで登場。DF値が+1されたことでただでさえ固かった守備が更に堅固に。ファールを犯すこと無く相手選手からボールを奪う、クリーンな守備を見せてくれるだろう。パスの技術も確かで自陣でのパスミスが少ないのも良い。KPがラインコントロールなのが残念といえば残念。

EuropeanSuperstars Information

ヨーロッパ国籍の選手が選出されるレアカテゴリ。現実のサッカーシーンを席巻しつつあるベルギー代表の攻守の要、アザールとコンパニが初のレアカード化!

バンサン・コンパニ

シティ&ベルギーを統率する知性と屈強さを備えたDF

所属クラブ、代表ともに抜群の安定感で守備を安定させている、いま最も注目を集めているDFのコンパニが納得のレア化。前の時点で非常に完成度の高い選手だったがDEF値が19になり総合値は92にアップ。判断力に優れ、競り合いにも強いためどんな構成のチームでも安心して起用できる最高級のセンターバックだ。

国籍	ベルギー
所属クラブ	マンチェスター・シティFC
利き足	右
スキル	ディフェンスリーダー
チームスタイル	ラインコントロール
適正ポジション	最終ライン、中盤の底

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	19	15	18	14	15	92

エデン・アザール

類まれなる攻撃センスを持つ新生"赤い悪魔"の中核

低迷期を抜け出し国際的な舞台での飛躍が期待される"赤い悪魔"ことベルギー代表の攻撃の鍵を握るアタッカー。2列目、ウイングといった攻撃的なポジションでのプレーを得意とし、ドリブルや精度の高いラストパスはもちろん、自分でゴールを決める意識も高い。本作でもキープレイヤーに任命した際のドリブルのキレは抜群だ。

国籍	ベルギー
所属クラブ	LOSCリール・メトロポール
利き足	左
スキル	シザースカット
チームスタイル	ドリブル重視
適正ポジション	トップ下、左右ウイング

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	7	17	13	17	16	88

Regular&Special Information

1チーム16枚×3で合計48枚が追加されることが確定しているRegular&Specialカード。今回はチームの得点源になるであろうストライカー3名をピックアップ。

エメルソン

得点の嗅覚に献身性を備え浦和の伝説が日本に凱旋

かつて日本のリーグで得点王を獲得したこともあるブラジル(現在はカタールに帰化)の点取り屋が、紆余曲折あって南米の名門に加入となった。浦和時代とは違い、攻撃だけでなくチェイシングを掛けるなど、献身性も高く、万能性の高いFWとなっている。

所属クラブ	SCコリンチャンス
スキル	獰猛なチェイシング
チームスタイル	チェイシング

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	6	14	14	17	14	84

ケビン・ガメイロ

リーグ・アンを代表するハイスピードアタッカー

多国籍軍化しつつあるPSGの中では貴重なフランス人FW。優れた敏捷性と高い決定力を兼ね備えており、そのプレイスタイルはビジャに例えられることも多い。SPEだけでなくSTAも16と高めなので、1試合を通じての活躍を期待してもよさそうだ。

所属クラブ	パリ・サンジェルマン
スキル	エリア内での勝負強さ
チームスタイル	フィニッシュワーク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	5	15	13	18	16	84

オスカル・カルドソ

テクニック&スピードが向上しスペシャルカードに昇格

OFE、TEC、SPEの数値が上がってスペシャルカードになるなど、全体的に前作よりパワーアップした。ゲームバランス的にもポストプレイヤーが活躍しやすい仕様となっているので、本作ではその力強いポストプレイ&決定力が開花するかも……!?

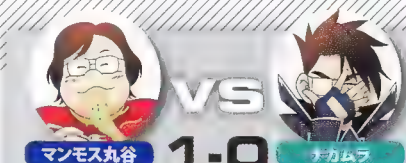
所属クラブ	SLベンフィカ
スキル	ターゲットマン
チームスタイル	ポストプレイ重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	4	15	18	13	14	83

WCCF情報局

ヴィツェル:アクセル・ヴィツェル(ベンフィカ)中盤ならほぼすべてのポジションをこなせるポリバレントな選手。球離れが良く、当たりもなかなか強いのでリンクマンとしての役割を任せれば充分な活躍を見せてくれるだろう。DF値がやや低いので守備的な役割を任せるのには不安が残るか。外見がアフロなのでグラウンドなどで分かりやすいのは助かります。

セーザル
リヒトシュタイナー　ラノッキア　ボヌッチ　キエッリーニ
デロッシ
バドゥ　ピルロ　アサモア
ジダン
ディ・ナターレ
ペドロ　メッシ　C.ロナウド
イニエスタ　シャビ
セスク
アビダル　ピケ　マスチェラーノ　プジョル
バルデス

試合採点　7.0

MATCH of the WEEKEND

得点1-0でマンモスの勝ち インターセプト重視が決め手に

インターセプト重視が決め手に

勝敗にかかわらず今回の巌流島杯で猛威を振るった編集ナカムラのバルササッカーが唯一封殺されたのがこの試合。マンモス丸谷側のラノッキアのチームスタイル"インターセプト重視"がパスワーク系のチームスタイルと相性がよく、ナカムラ側の"ロングパス重視"や"ミックスパスワーク"をほぼ無効化(マンモス丸谷いわく「バルサとスペインチーム封じのためにインターセプト重視持ちの選手は絶対入れるつもりだったッス」とのこと)。逆にボール奪取からのチャンスにつなげ、攻撃での主導権もマンモス側が握る展開となった。ただしマンモス側も前バージョンで攻撃の軸(というかほぼ全権委任)にしていたジダンがアタッカーとして機能しなくなり、シュートチャンスまでは持っていくことができずに流れの中から得点を奪うには至らず膠着が続く。こうなると試合を決めるのはセットプレイ。コーナーキックからボヌッチがヘディングで押し込み、マンモスの勝利となった。

ちなみにこの対決、野試合を含めると5戦ほど発生した(3勝1負1分け)のだが、試合展開はほぼ同じでパスサッカーに対するインターセプト重視の有用性が証明される結果となった。ナカムラ側が得点できたのはチーム内で唯一の"非バルサ"な選手、『08-09』MVP C.ロナウドのドリブルがハマったときのみ。ナカムラ側にパス系の戦術とはベクトルが違う攻撃系チームスタイル"ドリブル重視"や"フィニッシュワーク"があれば、結果は違うものになっていたかもしれない。

マンモス側の得点能力に問題があったため試合はつねに接戦。ほとんどの試合はセットプレイが決め手となった。

「Ver.2.0」最速アルカディア

MATCH of the WEEKEND

皇帝頼みの攻撃をペペがシャットアウト レジェスが奮闘もショートカウンターに泣く

クロースのクロスも不発

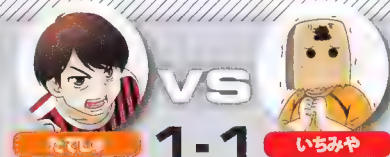
今回、U-5ながら編集部ナカムラのチーム以外にはほぼ互角の戦いを見せていたパリィさんの皇帝を中心としたデッキ。『Ver.1.0』時にはたてしゅが誇る『WCCF』きってのモンスターカード、クライフに対抗するためベッケンバウアーを当て完封してみせるなど、むしろ優位な状況に立つことが多かった。

しかし『Ver.2.0』でのトーナメントではその有利が覆される結果に。パリィさんの攻撃の要であるベッケンバウアーが、リトリートを発動させたペペをまったく抜けないまさかの展開。パリィさんの攻撃は必ずベッケンバウアーを経由するため、そこを一対一で封じられると事実上、攻め手が無くなってしまう。そのため、自慢の5バックが奮闘しても、ベッケンバウアーのボールロストからショートカウンターを繰り返されるという悪循環をくり返してしまう。後半早々に3点差をつけられた後、たびたびチームを救って来たレジェスの独力突破からルーニーが1点を返すものの、反撃もそこまで。得点源の一つであるクロースの鋭いコーナーキックで終了間際に追加点を狙うものの、結局はね返されてしまう。

たてしゅのチームもパスワークが冴え渡ったというよりは、パリィさんの自滅によりカウンターが機能したという感じで、チームには閉塞感もあった。

両チームのエース格であるクライフ、ルーニー、ベッケンバウアーなどが持ち味を発揮できないまま、試合終了となったこの試合。それぞれ適正ポジションの再考などが求められそうだ。

EUSルーニーは『Ver.2.0』でまさかのシュートカダウン。ただ今までにはなかったテクニカルなシュートも散見されている。

MATCH of the WEEKEND

守護神カーンが孤軍奮闘も、闘志むき出し型DFには暗雲!?

早々に思わぬアクシデントが勃発!

ゲームはキックオフ直後に動く。左サイドを突破したエデン・アザールにペペが危険なタックルを浴びせて一発退場、絶好の位置で得たフリーキックをメッシが直接たたき込んで先制する。

10人になったバイオ・エタノーラはラメロウをCBに、アルシャビンを中盤に下げてゴール前にクライフ一枚を残すカウンター狙いのゲームプランに変更を余儀なくされる。しかし、その後もいちみや監督率いるドリブラー軍団に完全にペースを握られ、一方のクライフはボールに触れる機会すら訪れずに試合から消えてしまう。さらにはT.シウバがメッシを倒して警告を受けるなど、いっこうに悪い流れを立て直せない。

だが、ここで鬼神のごとき大活躍を見せたのがカーン。再三にわたる決定機をことごとくストップして追加点を許さない。すると、カウンターからイブラヒモビッチ、スナイデルを経由したボールにクライフが反応し、右足で確実に同点ゴールを決めて前半を折り返した。

後半はイブラヒモビッチに代えてファン・ペルシーを投入し、ラメロウを中盤に戻してスナイデルを下げ、ロゼフナルを最終ラインに入れたバイオ・エタノーラは守備陣が落ち着きを取り戻す。しかし、頼みのクライフのドリブル突破はすべて相手に阻止され、双方こう着状態のまま無念のタイムアップ。90分間バランスを崩さなかったいちみや監督に対し、CBの守備やクライフの起用法など、たてしゅ監督には課題が残る一戦となってしまった。

ワンチャンスをモノにしたのはさすがだが、ドリブルを完璧に封じられたジーザス、クライフが大誤算に……。

「巌流島」杯リポート

『Ver.2.0』の本質を探るべく本誌ライターたちが仮想最強チームを作って徹底検証。『Ver.1.0』とは違う結果が続出しているぞ!

MATCH of the WEEKEND

想定外の事態で両チームが機能不全に 勝負をわけたのはスーパーサブ

試合は停滞感に包まれる

クライフとジダン……、互いに『WCCF』シリーズ最強クラスの個人能力を持つカードを攻撃の中心に据えながら、バージョンアップによる動きの変化で攻撃プランを練り直さざるを得なくなったチーム同士の戦い。新バージョンではクライフ、ジダンどちらも自分でゴールを決めにいく意識やドリブルでの突破力が低下（現実のプレイスタイルに近づいた模様）。その上両者ともに整備された守備ブロックを備えていたため、前半は両チームともチャンスらしいチャンスが一切発生せず、中盤でのボールの奪い合いに終始した。勝負を分けたのはハーフタイムでの指示。たてしゅはおそらく本作最強のスーパーサブ、EOSファン・ペルシーを入れて攻撃的にシフトチェンジ。マンモスも同じくスーパーサブ持ちのトッティを投入するが、フォーメーションは守備的な4-3-1-2のまま。チーム全体の攻撃的にしたたてしゅの狙いが功を奏し、後半の70分あたりにファン・ペルシーが値千金の先制点を決める。

失点後にマンモスももう一人のスーパーサブ、エル・シャラウィをピッチに送り出すが時すでに遅し。そのままたてしゅがクリーンシートで逃げ切ることに成功した。たてしゅの得点を取りにいく姿勢、こう着状態になったときに流れを変えられる戦術レパートリーの多さ（前半はアル・シャビンのクロス重視やクライフを軸にしたパスワーク、後半はファンペルシーによるドリブル突破）が勝利につながった試合といえるだろう。対する丸谷チームは後半に投入したトッティの不発が響いた。

『Ver.1.0』では猛威を奮った『02-03』LEジダン。しかし『Ver.2.0』ではセカンドトップで光ることは無かった。

マンモス丸谷

鉄壁の守備とファンタジーで敵を抹殺

ASカルチョポリ（セリエA選抜）

使用チームスタイル
TEAM STYLES

攻撃	コンビネーションプレイ（ディ・ナターレ）
防御	インターセプト重視（ラノッキア）
特殊	フォアザチーム（デ・ロッシ）

チームコンセプト ジダンの絶対的な攻撃能力をチーム攻撃の中心に据え、守備ではもともと定評のあるセリエAのDFたちがしっかりと城壁を築く。特殊チームスタイルのゴールドコーストも発動可能である。

キエッリーニ
アサモア
ボヌッチ
ジダン（02-03/LE）
セーザル
KEY
デロッシ
ピルロ
ラノッキア
KEY
ディ・ナターレ
バドゥ
リヒトシュタイナー

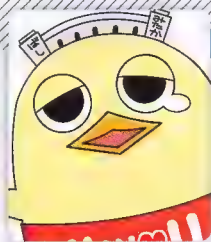
ASカルチョポリ 『Ver.1.0』→『Ver2.0』でどうなった？

守備戦術は完璧なものの深刻な得点力不足に……

選手カードのドラフトで負けると悲惨なことになりそうなので、競争相手が少なそうなセリエA出身の選手でチームを構成したッス。選手のチョイスは"守備のチームスタイルに幅を持たせること"を最優先。相手の戦術に有効なチームスタイルをかぶせる（パスワーク系のチームスタイルにインターセプト重視、ドリブルにはプレス重視など）ことで失点を抑え、得点は前線の選手の個人能力でもぎ取る、というのが基本プランっス。バージョンが変わるまではその思惑どおり。攻め手が分かっている（少ない）チームの攻撃はほぼ封殺し、攻撃面はセカンドトップに置いたレジェンドジダンが大爆発。毎試合のようにルーレットの連発と伝説のボレーシュートのようなスーパープレイで得点を量産。ほかのメンバーの守備陣を（ジダンだけで）ズタズタにしてこれは巌流島杯Vやねん待ったなし！　セリエA最高や‼　という結果になると思ったら『Ver.2.0』で状況は激変。ジダンが点を取る頻度が激減し、深刻な得点力不足に陥ったっス……。

そんなこんなでVer2.0ではリヒトシュタイナーのオーバーラップとトッティ、エルシャラウィのスーパーサブで勝負するスタイルに切り替えたものの得点力不足は最後まで補えず、下位に沈んだっス。

新バージョンになってからは、スーパーサブトッティの得点力に攻撃を依存することに。

WCCF情報局 **ASカルチョポリサブメンバー:トッティ**……スタミナ以外は全盛期とほぼ変わらぬ能力。しかもスーパーサブ持ち。**エル・シャラウィ**……EXカード当選記念で登録。レギュラーカードのFWとしてはかなり強めでスーパーサブ適性もアリ。**イスラ**……同じくEXカード当選記念。突破力が増している感アリ。**アルメロ**……運動量の多さが魅力のサイドバック。**バルザーリ**……プレスディフェンスで守備に貢献。

パリィさん

皇帝と白いペレがフュージョンする多国籍チーム

ドイツスペインルーニーFC

使用チームスタイル
TEAM STYLES

攻撃	皇帝(ベッケンバウアー)
防御	カバーリング重視(フェルナンドなど)
特殊	降臨(デ・ヘア)、フリーキック重視(クロース)

チーム コンセプト

チーム立ち上げ当初はベッケンバウアーとルーニーの1トップ1シャドーに攻撃をゆだねていたが、5バックの相手には効果が薄いため2トップにシフト。今回唯一のU-5での参戦。

デ・ヘア
ナバーロ
アウゲンターラー
セルヒオ・ラモス
ピシュチェク
フェルナンド (KEY)
レジェス
ベッケンバウアー (KEY)
ミュラー
ルーニー
クロース (KEY)

ドイツスペインルーニーFC

『Ver.1.0』→『Ver2.0』でどうなった?

皇帝のパス能力を生かすも戦術の再構築が必要か

今回U-5R(レアが5枚以下)のルールで開催された「巌流島杯」の中、一人U-5(スペシャルカードとレアの合計が5枚以下)で挑戦したパリィさんチーム。パリィさんが稼働当初より使い続けているベッケンバウアーの絶対的なパス能力とクロースのセットプレイ、ルーニーのビッグシュートを生かしたチーム作りで、編集ナカムラのバルサチーム以外には良好な成績を残していた。

守備はカバーリング重視を中心に据えているものの、基本的には相手のボールホルダーに対する選手をキープレイヤーに設定紙、キープレイヤーボーナスを生かしてボールを奪う作戦である。

しかし『Ver.2.0』になると様相が一変。まず攻撃の要であるベッケンバウアーのトップ下が機能しなくなってしまう。さらにルーニーのシュートも大幅に性能に手が加えられたため、前バージョンのようなとんでもない位置からコーナーキックをもぎとるようなパワーシュートを撃てなくなってしまったのだ。さらにありえない位置からビッグセーブされる機会も頻出し、チーム戦略は完全に手詰まり。守備でも絶対的な安定感を誇っていたナバーロが簡単に突破を許すなど悲惨な状態に。レジェスとアウゲン以外はポジションの再構築が必要だろう。

今回大流行したルーニーの通称「友達のワッザ」ポーズ。新バージョンでは機会大幅減?

WCCF情報局

ドイツスペインルーニーFCサブメンバー:ヘスス・ナバス……今バージョン屈指の優良白カード。前線のどこに置いても機能する上に、守備意欲もそれなりにある。**ウサミ**……ナバスほどではないが、その得点力は本物。主にFWで起用。**ロメウ**……広大な守備範囲を誇るスペインのセンターハーフ。**J.ボアテング**……5バックにする時に起用。スーパーサブ能力もあり。**ミルナー**……クロス重視に期待したがあまり出番無し。

空飛ぶオランダ人と頼もしい仲間たちが集結!

バイオ・エタノーラ(クライフ中心)

使用チームスタイル
TEAM STYLES

攻撃	ムービングパスワーク(クライフなど)、クロス重視(アルシャビン)
防御	インターセプト重視(T.シウバ)、リトリート(ペペ)
特殊	フォアザチーム(カーン)、オーバーラップ(ドビュッシー)

チームコンセプト クライフを中心に4-3-3システムで固定。チームカラーであるオレンジ色のユニフォームをまとい、チーム全員がエネルギッシュに動き回る華麗な攻撃サッカーを目指す。

KEY カーン
サバレタ
KEY チアゴ・シウバ
ペペ
ドビュッシー
X.アロンソ
ラメロウ
スナイデル
アルシャビン
KEY クライフ
イブラヒモビッチ

バイオ・エタノーラ 『Ver.1.0』→『Ver2.0』でどうなった?

クライフがまさかの大異変!? 予想外の結果にビックリ

当初はクライフをウイングに配置してサイドを攻めるパターンを軸にしようと思っていたが、これがまったくといっていいほど機能せず。相手DFにドリブル突破をことごとくつぶされ、しまいにはプレスバックしてきたMFにまでボールを奪われる始末。そこでCFで起用してみたところ、巧みなポジショニングでボールを受けるとともに見事なパスワークを披露し、次々に決定機を演出してくれるようになった。

逆にサイドで輝きを放ったのがアルシャビン。左右どちらでも機能し、多彩なクロスボールが蹴れるのが大きなメリット。また、イブラヒモビッチとファン・ペルシーの両ストライカーは持ち前の決定力に加え、キープ力にも非常に優れているので前線でタメを作ってくれる。特に前者は、以前のようにボールが足元から離れなくなった感がありさらに使いやすくなっている。

中盤ではスネイデルのミドルシュートとパスワーク、X.アロンソの広角パスとプレイスキックの精度がとにかく素晴らしい。守備陣は全員が対敵動作に優れており、カーンのセービング能力の高さとPK戦での強さも健在だ。ただ懸念材料は、T.シウバとペペの両CBが反則を犯す頻度が以前よりも増した感があることだ。

新バージョンのクライフは、サイドではなく中央で使ってこそ持ち味が発揮される。

WCCF情報局 **バイオ・エタノーラサブメンバー:ファン・ペルシー(EUS)**……イブラヒモビッチに代えて投入する攻撃のスーパーサブ。**パト**……FWのバックアッパー。**エベシリオ**……アルシャビンと併用。**ベリア**……両サイドバックのバックアッパー。**ロゼフナル**… …ペペをボランチで起用する際に最終ラインへと投入する。

いちみやひろし

ATLEと現役スター軍団が駆け回る

ブッフ・コーラー・クンアザール

使用チームスタイル
TEAM STYLES

攻撃	コンビネーションプレイ(ダビド・シルバ)
防御	カバーリング重視(マケレレ)
特殊	オーバーラップ(ラウール・メイレレス)

チーム コンセプト：ドラフト制ということで、ほかと被らなそうな選手で今回使ってみたい、という選手を中心にピックアップ。中盤の守備を引き締める目的で助っ人にはマケレレをチョイスした。

ナガトモ

コーラー

ブッフバルト

サネッティ

ノイアー

KEY マケレレ(04-05/LE)

バリー

ビジャ

アグエロ

KEY メイレレス

KEY シルバ

ブッフ・コーラー・クンアザール 『Ver.1.0』→『Ver2.0』でどうなった?

隠れた名スキルが登場!? パスワークにも変化アリ

今回のバージョン変更で大きく変わった、と思えたのはコンビネーションプレイ。『Ver.1.0』では基本的に前線でのみ、2〜3人でボールを回し前へ前へとボールを運ぶイメージだったが、『Ver.2.0』になるとより多くの人数が絡むようになった。それも以前のようにただ前へというものではなく、中盤の底や最終ラインでボールを持ったときにパスコースが無ければ横へ後ろへとボールを回していく。そして前方にパスコースができた時には縦パスを入れる、という場面が多く見られた。今回はコンビネーションプレイがSの状態でプレイしたのでKPのランクが変わればまた違うのかもしれないが、パスサッカーが好きな人にはいいバージョンなのかも。守備に関しては始めは組織守備重視で臨んだのだが、『Ver.1.0』の時ほど効果は感じられず、CPUにも失点を重ねる体たらくだったので途中からカバーリング重視に変更。また『Ver.2.0』になってDF陣が相手のドリブラーに対して遅れ気味にタックルを仕掛け、ファールを犯すといった場面が増えたように感じた。また『Ver.1.0』でもかなり有用になったと思えたオーバーラップだが、『Ver.2.0』でも健在。今回サブ要員として登録したメイレレスがゴールにアシストにと大活躍した。

驚くべきはメイレレスの躍動感。独善的な動きが少ないのに、驚きの決定力!

WCCF情報局
ブッフ・コーラー・クンアザールサブメンバー:**アザール**……後半の切り札。レア化でさらに期待。**C.ロナウド**(スペシャル版)……強いです。**シャビ**……スペシャル版は束ら強さこそ無いが、コーナーキックがとてもいい。**コンバニ**……守備の控え。待望のレア化! **マイコン**……攻守に隙のないSB。

ナカムラ

まさに最強としかいいようの無いハーモニー!?

バルセロナ+C.ロナウド

使用チームスタイル
TEAM STYLES

攻撃	ロングパス重視(ピケ)
防御	カバーリング重視(マスチェラーノ)
特殊	フォアザチーム(プジョル)

チーム コンセプト バンビ監督を勝手に師と仰ぐ編集部ナカムラが作り出した安直すぎるメンバー構成。本人は意識していないものの、まさかのロングパス重視で彼らのパス能力を最大限に引き出している。

アビダル　KEY ピケ　バルデス　KEY マスチェラーノ　ブスケッツ　KEY プジョル　イニエスタ　シャビ　ペドロ　メッシ　C.ロナウド

バルセロナたすC.ロナウド

『Ver.1.0』→『Ver2.0』でどうなった?

攻守にスキの無い好チームがまさかの台風の目に

今回、まず最初に行き着いたチームコンセプトは「クロスに合わせてメッシが決める」であった。バルセロナという完成されたパスサッカーを土台に、クリスティアーノロナウドという世界最高峰の右ウイングを織り交ぜることで表現。パリィさんには「何も考えていないのではないか」とからかわれるもこれこそ僕の生きる道。だってバルセロナにロナウドいたら強そうじゃないですか。

試してみて面白かったチームスタイルはロングパス重視。細かいパスのレベルが高ければ、長いパスが通ってもおかしくないという予想の元に試してみたが、思いのほか成功した。おそらくバルサならではのパスワークの技術力によるものなのだろう。最終ラインのピケから一直線にクリスティアーノロナウドにパスが通る様は壮快だった。また、ウイングを置くことで両サイドからの攻めが可能になった反面、守備の薄さが心配であったが、そこはカバーリング重視と、フォアザチームで中盤のプレッシャーを強めて、高い位置でボールを奪うように心掛けることで十分にカバーできた。両サイドからの攻めには対応しづらいものの、中央から攻めてこようものなら、アビダル、ピケ、プジョルの三人が積極的にカットしていたのが印象的だ。

ミーハーなチーム構成と思いきや、対戦するチームは阿鼻叫喚の嵐。ベテラン大苦戦である。

WCCF 備忘録 **バルセロナ+C.ロナウドサブメンバー:ビジャ**……左ウイングやセンターFW起用。**セスク**……ディフェンス値が高かったのでボランチで起用。周囲からはさんざん疑問視される。**チアゴ・アルカンタラ**……白カードなのであまり使わなかった。**アドリアーノ**……アウベスよりは守備がいいような。**ダニエウ・アウベス**……当初はSB器用だったが守備が弱いのでプジョルに交代。

サッカー選手の真実（リアル）

現実のサッカー選手の生き様にスポットライトを当てるこのコーナー。第四回はかつて日本でも活躍したエメルソンを紹介。

スピードスター エメルソンの"凱旋"

マルシオ・パッソス・ジ・アルブケルケ、通称エメルソンが久々の来日を果たしたのは昨年の12月6日、南米王者コリンチャンスの一員としてクラブ・ワールドカップを戦うためだった。仲間と共に、成田空港に降り立ったエメルソンを多くのファンが出迎えると、「ありがとうございます」と日本語で返答した。

「彼らとの再会が楽しみだ」と複数の取材で話していたエメルソンだが、2000年にJ2のコンサドーレ札幌にやってきてから、川崎フロンターレを経て、浦和レッズを去る05年まで彼が見せた輝きは、それまでの名だたる外国人選手とも異なるものだ。爆発的なスピードはボールを持っても失われることなく、むしろ加速するかのようだった。そしてJリーグでファンをうならせたのは卓越したシュートセンスだ。プレイスタイル上、ドリブルからトップスピードでそのままシュート体勢に入ることが多かったが、強い弾道でもクロスバーの上に浮かせることはほとんど無い。まさに"スピードスター"という表現がぴったりのFWだった。

札幌でいきなり31得点をたたき出してJ1昇格に貢献。そこから半年間、当時J2の川崎でゴールを量産したが、ブラジル時代の恩師が移籍したことに伴い、ついに浦和への移籍が実現した。そこからの四年間で、エメルソンが記録したリーグ戦の得点は100試合で71にものぼる。その得点力と存在感は対戦相手の大きな脅威となり、"エメルソン包囲網"を引くほどほかの選手に決定的なスペースがもたらされたのだ。

中東移籍、そしてキャリアの流転

04年には得点王を獲得し、浦和を初のステージ優勝に導いたエメルソン。浦和の英雄として君臨していた彼が、カタールのアル・サッドへの移籍を希望したのは翌年の6月。ブラジル人のジーコが監督を務めていた日本代表は決定力不足が叫ばれており、"エメルソン帰化待望論"が渦巻いていた。本人も帰化を望む発言をしていただけに、浦和サポーターはもちろん、日本のサッカーファンにとっても衝撃的なニュースだった。

その時、アル・サッドからエメルソンに提示された契約金は単年で5億5000万円と報じられるが、浦和に支払われた移籍金も8億8000万円。プロの選手としては当然の決断ではあるが、騒動中に家族の病気を理由に帰国し、来日しないままカタールに去ったことは物議をかもした。そして日本を離れてからのエメルソンはカタール国籍の取得と代表入り、年齢（1981年生まれとされていたが、実際は78年だった）と名義（来日当時はマルシオ・エメルソン・パッソスで提出されていた）の詐称発覚による逮捕などきな臭い報道が相次ぎ、07年の8月に移籍したフランスのレンヌでもパッとしないままアル・サッドに復帰するも、経歴詐称問題の追及や当時の指揮官との確執で練習の参加も許されないまま、翌年の秋に契約を解除されるにいたった。

母国での復活と世界王座の獲得

"終わった選手"。彼の能力を知る多くのファンでさえ思ったはずだ。しかし、母国ブラジルに復帰すると、フルミネンセで同じく浦和で活躍したワシントンと強力2トップを形成して全国選手権で優勝。翌年はコリンチャンスの主力として同タイトル"連覇"の偉業を成し遂げ、ブラジル中にその名を響き渡らせた。そして12年のコパ・リベルタドーレスを制し、クラブ・ワールドカップで再び日本のファンに雄姿を見せるチャンスを得たエメルソン。トップスピードはJリーグ時代より落ちたが、前線からの守備、オフサイドラインのギリギリからの巧妙な飛び出し、元鹿島のMFダニーロやペルー代表のFWゲレーロと奏でるコンビネーションなど、高度なスキルに豊富な経験を重ね合わせ、前線からチームをけん引できる、気鋭のアタッカーに変貌を遂げていた。

欧州王者チェルシーとの決勝において、自身の得点こそ生まれなかったが、優れたビジョンと強い献身性を発揮してコリンチャンスの攻撃を活性化させ、1-0での勝利に貢献。交替する90分まで、攻守に渡る懸命な走りは印象的だった。"世界王者"のトロフィーを掲げたエメルソンは「日本での優勝は非常に特別なもの。心から愛している」と満面の笑顔で語った。経歴から考えても、善良なスーパースターではないかもしれない。しかし、ピッチ上では間違いなく真のプロフェショナルであり、日本のサッカーファンにとっても、決して忘れることのできないスピードスターだ。

エメルソンと同じく、浦和レッズで大活躍した外国人選手といえばワシントンが記憶に新しい。絶対的な圧力で数多くの印象的なゴールを記録している。

「WCCF」における エメルソン 考察

ついに『WCCF』に登場するエメルソン。オフェンス値が19、スピード値が17と高水準であり、ほかも多くが14と弱点の無いパラメータとなっているのが特筆すべきところ。さらにチームスタイルのチェイシングは各バージョンごとに最高でも四人しか使い手の居ないレアなチームスタイルで、かつ前線の選手が積極的にボールホルダーを追いかけるものであるため、使いどころは多そう。悠々と守備をサボっていた過去の彼からは想像もできないが、また新たなプレイスタイルを本作で見せてくれそうだ。

コリンチャンスにて再起した 元祖天才スピードスター

河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

河治良幸からのお便り
日本代表の取材でヨルダンに行ってきました。結果はご存じの通りで、W杯出場権は6月のまで持ち越しに。本田選手と長友選手の不在で戦力的な影響が不安視されていましたが、現場で感じたのはアウェーの環境における気迫不足。個人としてもチームとしても、強い勝利の意識が無ければ、先の戦いでも同じことが起り得ます。本田選手が言うところの"アンビション"を高く持って、成長を続けてほしいと思います。

第一時間目 「なぜ縦置きが流行するのか?」

「縦置き」それは1トップ1シャドー 近年大流行の「ガチ」系システム

パリィさん　さて今月から始まりました「WCCF進ハイスクール」。皆さん、いつ始めるんですか⁉

マンモス丸谷　今でしょ！……ってまさかそれ言いたいだけなんじゃないっスよね。

パリィさん　いやいや。このコーナーでは『WCCF』のさまざまな謎やテーマを解明していきたいと思います。第一回テーマは「縦置き」。

マンモス丸谷　いわゆる1トップ1シャドーですね。『WCCF』では定番のフォーメーションっス。

パリィさん　まず基本的に、なぜ「縦置き」が強いとされているのか。それには大まかにいって三つの理由があります。

ナカムラ（初心者）　ドキドキ。

パリィさん　まず単純に攻めにかかる人数を限定できること。あえて攻めの枚数を少なくすることで、カードパワーの高い選手だけに攻めを限定させることができるのです。

マンモス丸谷　格の低い選手にパスを出してしまって、好機を逸すると悲しいっス。

パリィさん　そしてここ2バージョンくらいの特徴なんですけれど、1トップの選手がボールを取られた時に、後ろの選手がすぐプレスを仕掛ける状況になりやすい事も挙げられます。

いちみや　取られても、すぐ取り返すという。

パリィさん　そして最後がデータ対戦での流行です。先々月号でバンビ監督がおっしゃってましたが、現在（Ver1.0）の仕様だとデータ対戦時にクロスを受けた側がトラップすることが多いため、どうしても得点力が低くなってしまうという。

いちみや　データ対戦についてはイングにブレーメを置いて成功している例もあるので、一概にいえない気もしますけれど、シュートを打てそうなボールをトラップされて、しかもそれをカットされたら精神衛生上よくないですもんね。

パリィさん　最近のバージョンだと縦パスに対して1トップが簡単に振り向けなくなっているので、少し左右にズラして配置するのもよく見かけます。

マンモス丸谷　いわゆる「右曲がり」っスね。

大流行してる「縦置き」って結局 強いの、弱いの……?

パリィさん　結論から言うと、対人戦に関しては1トップ1シャドーの縦置きはもう厳しいと思います。理由は簡単で、相手守備が2枚余っている状態、つまり5バックのような布陣を敷いている相手には攻めの枚数が足りないからどうしても後手に回っちゃう。それでもMVPC.ロナウドならなんとかしちゃうんじゃないか、って話もあるんだけど。

マンモス丸谷　自分のプライベートチームはほぼ4-3-2-1。現実的なフォーメーションで縦置きに最も対抗できる布陣だと思っているから。個人的にはDFを縦にして挟むよりも中盤3枚と最終ラインで封鎖する4-3-1-2のほうが有効だと思うっス。

いちみや　僕もマンモスさんとほぼ同じ意見です。

ナカムラ（初心者）　なるほどー。

マンモス丸谷　あとサイドはCB的な選手よりも守備力の高いサイドバックの方がフォローが効く気もする。今作だとリヒトシュタイナーとか。とはいえサイドバック適性もあるセンターバックが最強だとは思う。プジョル、アビダル、キエッリーニとか。

ナカムラ（初心者）　アビダルとプジョルは強いです！

たてしゅ　『Ver.2.0』ではDFが相手の密集を避けてパス回しをする傾向が見られたので、1シャドーの取り返しみたいな事例は減りそう。

パリィさん　まぁでもそれはDFのパスミスが増えるだけなんじゃないかって話もあるしなぁ。あまり縦置きとは関係無いけど。

マンモス丸谷　チャレンジマッチの時は縦置きはいいカモ。サイドからドリブル〜浅めのクロスで簡単に点をとれるイメージがある。

パリィさん　CPU戦では間違い無く手堅いフォーメーションだと思う。ボランチとDF7人で守るようなフォメなんて敷いてくるCPUはまず居ないし。だったら中央をカードパワーのある選手で突破させたらいいじゃない、っていう。

いちみや　「困った時は縦置きにしろ」ってよく言いますけど、CPU戦のイメージから来ている可能性は大いにありますよね。

■縦置き例　その1

典型的な縦置きフォーメーション。この場合、1トップ下の選手にボールが集まるため、キープレイヤーボーナスを利用して、さらに個の能力を補填しておきたい。

■縦置き例　その2

最近流行の「右曲がり」フォーメーション。1シャドーからのパスに角度が付くため、その後の攻撃を1トップの選手が取りやすいという利点がある。だれもが一度は見かけたことがあるハズ。

とりあえず強力な選手が二人いれば構築できるのが縦置きの強み。安定感のあるフォーメーションであることは確かだ。

WCCFカリスマ監督

バンビコラム

現在、多くの監督が取り入れている流行戦術の「片攻め」。一見、非の打ちどころが無い完璧な戦術に見えるが、片攻めだからこそ起こりうるわずかなスキを突く新戦術をバンビ監督が発見。彼ならではの独自の視点が見いだした新戦術の真相とは?

バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06 優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

テーマ「逆サイドアタック」

逆サイドアタックとは、「チーム全体で逆のサイドへ展開する意識が高くなる戦術」。このチームスタイルを活用して、流行の片攻めに対抗する新戦術を提案するのが今回の目標。

「逆サイドアタック」×2=常に両サイドがターゲット
"W逆サイド"で片攻めを崩せ!

常にサイドチェンジが狙える4-3-3と逆サイドアタックは相性が良い。左右のサイドハーフに二人入れる"W逆サイド"も、一見ネタだがかなり有効だ!

逆サイドアタックを点灯させ、戦術ボタンで逆サイドを指示すれば、チーム全体で逆サイドに居る選手にパスをつなごうとする。ここで特筆すべきは逆サイドアタック持ちの選手の動きで、ボールを受け取ると鋭い弾道のサイドチェンジを繰り出すことがある。必ず出る訳では無いものの、成功すれば一気にチャンスが広がっていくぞ。

オススメフォーメーション 4-3-3

今Ver.からチームスタイルの仕様変更により、前Verまでの「アザーサイドアタック」と「ワイドゲームメイク」の二つのチームスタイルが、「逆サイドアタック」として統合された。これに伴い、鋭いサイドチェンジを出せる選手が大幅に増えたことになる。SBやディフェンシブなMF、トップ下タイプやウィンガータイプなど、各プレイヤーの目指すプレースタイルに合わせて、幅広く、よりチームに適したタイプの選手を選ぶことが可能となった。下記では現在オススメの三名を紹介しよう。

シャビ (10-11/WCM)

いうまでもなく、トップ下など攻撃的な位置でゲームメイカーとして輝く選手。CKのキッカーとしても超優秀。一方で守備面はイマイチのため、ボランチとして使うには物足り無さを感じてしまう一面も。

ダニエレ・デ・ロッシ(04-05)

レジスタとして活躍し始めたころのカード。パラ合計が87と、もともと"優秀白"として使用率の高い選手であったが、今回のチームスタイルの仕様変更によってさらに使い勝手が良くなった選手だ。

アンデルソン (10-11)

トップ下もこなせるものの、ボール奪取の意識が高いため、どちらかというと守備的なボランチとして起用したい選手。左利きなので左寄りのポジションがベター。

その他オススメ選手一覧

Ver	R	選手名	所属クラブ	PO
2006-2007	黒	ロベルト・カルロス	レアル・マドリーCF	DF
2006-2007	白	ペーター・リュクサン	アトレチコ・マドリード	MF
2007-2008	白	レナト・アウグスト	CRフラメンゴ	MF
2008-2009	白	ロドリゴ・タッデイ	ASローマ	MF
2008-2009	黒	フィリップ・ラーム	FCバイエルン・ミュンヘン	DF
2009-2010	白	フェルナンド・メネガッソ	ボルドー	MF
2009-2010	黒	シモン・サブロサ	アトレチコ・マドリード	MF
2011-2012	黒	バスティアン・シュバインシュタイガー	FCバイエルン・ミュンヘン	FW
2011-2012	EUS	アンドレア・ピルロ	ユベントス	FW
2011-2012	黒	シャビ・アロンソ	レアル・マドリーCF	MF

バンビ流必勝カード術

最近では片攻め側がライン際の支配力を上げるため、攻撃の選手に加えDFや守備的MFのカードも寄せてくる戦術が多くなった。この状態でのライン際の攻防は4-3-3側がどう見ても不利。しかし一方で、相手陣地にはカード移動の効果で逆サイドに大きなスペースが生じる。逆サイドアタック持ちの選手が居れば、カウンターでこのスペースを突くことが可能となる。その際のカード操作は至ってシンプル。逆サイド側に受け手となる選手と、さらに縦にパスをつなぐ選手の二枚を配置すればOK。鋭いパスで相手を置き去りにし一気に攻め上がろう!

戦術切り替えのタイミングは、相手が片攻めを仕掛けてきた時がベスト。相手に合わせてカード移動するのと同時に逆サイドアタックを発動させるようにすればOKだ。

バンビ監督に聞け! 新テーマ募集

今回は逆サイドアタックを使った新戦術を提案したが、今後もテーマに沿った追究でバンビ監督ならではの新たな戦術を開拓していくぞ! 気になるチームスタイルの有効的な使い方から、試してほしいフォーメーションなど、自分では実践し切れないテーマがあれば下記のアドレスに送ってほしい!

以下のアドレスへ

post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

WCCF情報局

サッカー用語解説:ウインガー……相手陣地のサイドをスピードを生かして攻撃する選手。 **トップ下**……FWの背後でパスやドリブルなど多彩な攻撃でフィニッシュを狙う選手、ポジション。
ゲームメイカー……中盤でパスを使ってゲームをコントロールする選手。 **ボランチ**……守備的MF全般を指す。 **レジスタ**……守備的MFの位置からゲームを組み立てる選手。

WCCF 11 YEARS CHRONICLE

シリーズ第一弾の登場以来、今なおトップレベルの腕を保ち続ける三人の名監督がここに集結。なぜ彼らはここまで『WCCF』を愛してやまないのか、そして彼らにとって『WCCF』とはどんな存在なのかをとことんまで語り尽くす!

3人のマイスターが見た世界

EPISODE 1 若さゆえの衝動!? 強者を求めて全国へ

――本日はお忙しいところお集まりいただきありがとうございます。『WCCF』のシリーズ第一弾が登場してから今年で11年になりますが、まずはみなさんがゲームを始めたきっかけからお話いただけますでしょうか?

ニシマチ　若いころはスキューバダイビングやゴルフなどをしてよく遊んでいたのですが、ちょうどゲームが出たのと同じ時期に娘が生まれたので遠くまで出掛ける時間が取れなくなってしまったんですよ。それで、『WCCF』なら近所のゲーセンで1、2時間ぐらいの時間があれば手軽に遊べてちょうどいいかなと思って始めました。

アラミス　友人から勧められたことです。

ハヂメックス　私も当時のスノボ仲間から勧められたからですね。

――みなさんがそれぞれ面識を持つようになったのも『WCCF』がきっかけなのですか?

一同　はい、そうです!

ニシマチ　アラミスさんのことは、もう10年以上前から知っています。ハヂメックスさんとお会いするようになったのは4、5年前からですね。

アラミス　公式大会が無いときでも、あちこちのゲームセンターで独自に開催する店舗大会でよく顔を合わせていましたね。

ハヂメックス　大会とかイベントがあると聞くと、みんなで全国のお店に行きましたよね。

ニシマチ　年に1、2回、たくさんのプレイヤーが集まる大きな大会があるので、そこで全国のプレイヤー同士が仲良くなるんですよね。

――今までで一番遠い遠征先はどこですか?

ニシマチ　九州とか広島に行ったことも確かありましたね。

ハヂメックス　石川とか福井とか富山とかにもよく行ったりしましたね。強い相手が居るお店に、自分の腕がどれだけ通用するかチャレンジしに出掛けていましたね。昔は地域ごとにプレイスタイルが全然違ったりしていて、例えば東京都と大阪のプレイヤー間とではかなり異なっていたんですよ。ですから、地元以外のお店に行って大会に出るのが毎回楽しかったですね。

アラミス　そうそう。それがいつもすごく楽しみで。「えっ、こんなやり方があったのか!」って新しい驚きや発見があると、もううれしくてうれしくてたまらないんですよ。

ニシマチ　風のウワサで、「○○という店にはすごく強い人が居る」っと耳にすると、「じゃあそこに行くしかない」と思って出掛けるワケですね。今はもう無くなってしまったのですが、以前に東京にあった西郷会館(※1)というお店が夜になるとあちこちの地域から、たくさんの強いプレイヤーが集まってきて、それこそ毎日が虎の穴みたいになっていましたね。

アラミス　自分の場合だと、昔の渋谷GiGOではよく8人フルエントリーでICC(※2)に出てガチンコ対戦をやってましたね。今思うと、それでみんな強くなっていったのかなあと。それから、昔はレギュラーリーグでも対人戦が優先して組まれるVer.があったので、その時代は強い相手に当たるのを避けるために店に行く時間を調整したりとかもしていました(笑)。

ニシマチ　確かに、育成が目的のときは対戦は避けたくなりますよね。それと、昔は左手のボタン操作で今よりも個々の選手をかなり自由に動かせたので、いろいろな人の左手の動きを実際に自分の目で確かめて見たくなるんですよね。

ハヂメックス　そう、左手が見たいんですよ!　この人、この場面でどのボタン押しているんだろう、っていうのがすごく参考になりますから。

――遠征先で衝撃を受けたフォーメーションとか、今でも覚えている印象的なプレイスタイルとかは何かありますか?

ニシマチ　最初のころは、大阪だと5バックを使う人がかなり多かったような気がしたな。

ハヂメックス　確かに、大阪は昔から、すごく個性的なやり方をするプレイヤーが、大勢居る印象がありますね。

ニシマチ　きっとサッカーからではなく、ゲームの攻略からアプローチをした結果なんでしょうね。大阪はそれこそ何でもアリで、昔から強いプレイヤーがたくさん居ますね。

――ちなみに、関西遠征の際に利用するお店は主にどの辺りなるのでしょうか?

アラミス　大阪にあるエルロフト(※3)ですね。

ハヂメックス　大会のある日には、参加者がたくさん集まることもあって朝から夜中までず〜っと試合をやり続けていることもありました。で、閉店したら近くのマンガ喫茶で仮眠を取って、開店したらまたお店に出掛けると(笑)。

KEY WORDS

11年の歴史を知る『WCCF』のマイスターにとっては当たり前の言葉でも、最近ゲームを始めたプレイヤーにとってはなかなかピンとこないものもあるだろう。そこで、シリーズの歴史を理解するうえで重要となるいくつかのキーワードを本欄にピックアップして解説を加えておいた。『WCCF』シリーズの過去を知るための一助となれば幸いである。

※1　西郷会館

かつて、東京の上野駅のすぐ近くにあったお店で、深夜になると多くのプレイヤーが集まることで有名だったが2009年に閉店。

※2　ICC

インターコンチネンタルクラブ・チャンピオンシップの略称。店舗内タイトル戦では最も難度の高い大会で、2ターンに一度しかこないことから開催時間が迫ると多くのプレイヤーが自然と集まる。

※3　エルロフト

大阪府茨木市にある「アミューズメントパークエルロフト」のこと。ゲーム以外にもカラオケやビリヤード場なども併設している大型店舗。

今はプレイスタイルがみんな似通ってきている
（アラミス監督）

ネット対戦の普及で強い相手の情報がすぐ手に入る
（ニシマチ監督）

自分のオリジナルネタを作るのが難しい時代に
（ハヂメックス監督）

コミュニティの変化 ネット対戦の影響とは？

――昔と今とでは、プレイヤー層の違いとかで何かお気付きになることはありますか？

ニシマチ　今は10～40代まで、どの世代も満遍なく居る印象がありますね。

アラミス　自分は20代後半の層だけが少ないようなイメージを持っています。

ハヂメックス　確かに20代はあまり居ないかもしれません。ちょうど自分たちアラフォー世代が最も遠征をしていた時期なのですが……。

ニシマチ　ナルホド。

ハヂメックス　でも、プレイヤー人口は確実に増えましたよね。10代と40代っていったらもう親子レベルの差ですけれど、年が離れていても普通に対戦して楽しめますからね。

ニシマチ　異なる世代間のプレイヤー同士でも普通に遊べるのが、『WCCF』のいいところなのは間違いないですね。

――遊んでいる最中に、古いバージョンとか今まで見たことの無いカードを使っていると子どもたちが不思議そうな目をしてすぐ目の前にまで寄ってきたりなんてこともありますよね？

アラミス　そうそう。子どもたちに両サイドから挟み撃ちにされちゃう（笑）。

ハヂメックス　自分なんて、小学生ぐらいのコに「キミやるねえ！」って褒められたことがありますよ。あと、試合の最中に「このカード見せてください。」って渡したカードをそのまま持って行かれたこともあった気が……（苦笑）。

――あるいは、その場でいきなり見知らぬ人からトレードを申し込まれた、などということもきっとあったのではないでしょうか？

ニシマチ　ええ、ありますね。最初のころはカードショップでも取り扱っていなかったですし、まだ携帯電話も今ほど普及していなかったですからね。

――トレード専用の掲示板（※4）を設置するサービスをしているお店も昔はありましたよね。

ニシマチ　はい、ありましたね。今思えば実にアナログ的なトレードでしたけど。

アラミス　今では携帯やPCのSNSがコミュニティツールとして利用されるようになりましたよ。でも便利になり過ぎた影響なのか、昔と違って今はみんなプレイスタイルが似通ってきているのかな、と思うことはありますね。

――やはり、ネットが普及してからのコミュニティには大きな変化があると？

ニシマチ　昔は自分の通っているホームグラウンドのお店の中だけでしかコミュニティが存在しませんでした。それが少しずつ時間がたつにつれて、近隣のお店で遊ぶ人同士だけが情報交換をしたり、大会を通じて交流を広げるようになっていきましたよね。もう今はネットで簡単に攻略情報を集められちゃいますけど。

アラミス　SNSとかを使えば、すぐにいろいろなことが分かるから本当に便利になりましたね。

ハヂメックス　便利になったおかげで、逆に自分だけのオリジナルネタとかは作りにくくなっちゃいましたね。全国各地、どこのお店で遊んでいても、ネットを通じてすぐに情報が伝わっちゃいますし……。ネットであらかじめ強いと評判のあるカードを16枚集めてからゲームを始める、というアプローチの方法だって、やろうと思えば今はできちゃいますからね。

ニシマチ　でも、ネット時代だから何でも悪いというわけではないんですよ。例えばワールドトロフィとかを遊んでいると、どの選手が強力なのかとか相手がどんな操作をしたのかがすぐに分かるメリットがありますしね。以前みたいに、東京から関西にまで、わざわざ出掛けて強いプレイヤーが遊んでいるところを直接見に行ったりしなくてもすみますし。何より新しい攻略が生まれやすくなりました。

ハジメックス　それから個人的な話をさせていただくと、ネット対戦のときに知っている人が対戦相手に出てきたら気分的にイヤだなあって思うときがありますね。マッチングしたらいきなりLINEに入ってきて、「何やってるの？」とかツッ込まれたりしますので（笑）。

アラミス　昔からお互いに長く遊んでいるから、監督名を見ただけですぐにバレますね（笑）。

――ネットが普及した時代になっても、それでも昔と同じように見ず知らずの地域やお店へ出掛けたりして、交流を深めつつ楽しむ方法は今でも十分に成り立ちますよね？

ニシマチ　ええ、今でもその場で会って、一緒にプレイしたり、情報を交換したりして楽しむことは普通にできると思いますよ！

――ちなみに、みなさんがゲームを始めたころからずっと愛用しているカードはありますか？

アラミス　私は全国大会で使ったドログバとロッベンです。それ以外にもボクシッチやグジョンセンも好きですね。

ニシマチ　自分も全国大会で使った『05-06』のバンディエラのトッティですね。

ハヂメックス　お気に入りは『02-03』のITトンマージとバキルチョグル（※5）ですね。バギルチョグルは当時人気だったアーリークロス重視のチームスタイルを持っているのですが、ベッカムほど有名ではなかったのでそれがバレていないことを利用して点を取るために愛用してました（一同爆笑）。昔はそれこそ「このカード使わなアカン！」みたいなお気に入りがいろいろあったのですが、それでは今はもう簡単には勝てなくなってしまいましたね……。ですから、今は同じカードばかり使っている人が増えてしまったような気がします。

※4　トレード専用の掲示板

利用者はお店から所定の記入用紙をもらい、自分が放出するカードと欲しいカードとを明記して店内に掲示する、『WCCF』第一弾の稼動当時によく見られたサービス。実際にトレードするときはプレイヤー同士で声を掛け合ってその場で行なうのが普通だったが、店舗によっては利用者からあらかじめ放出するカードを預かり、トレードしたい人が現れたら必要なカードと交換してくれるサービスを導入し、面識の無いプレイヤー同士やお店に居ない時間でもトレードができるようにしたケースもあった。また、プレイヤーが不要になったカードを店が集めて「リサイクルボックス」に並べ、ほかのプレイヤーが自分の持っていないカードと自由に交換できるサービスをする例も古くからよく見られる。

※5　バキルチョグル

『07-08』版のアヤックスでのみ登場したスウェーデン人MF。その登場回数の少なさもあり、余程の通でない限りは、その顔や特徴を思い出すのは厳しいカモ……。

妻に「カードを燃やす!」って言われたことが……
(アラミス監督)

ゲーム以外の場でも仲間との交流は続いています
(ニシマチ監督)

『WCCF』で知り合うことができた仲間……"プライスレス"
(ハヂメックス監督)

そして自身の環境も……新しい『WCCF』ライフ

――シリーズ第一弾が登場した11年前と今とでは、みなさんの『WCCF』のプレイ環境がかなり変わったのではないでしょうか?

ニシマチ　それはもう随分変わりましたね。今はもう家庭があるので、さすがに遠征をする機会はほとんど無くなりました。

アラミス　遠征にひんぱんに出掛けようと思ったら、独身じゃないと正直つらいですね……。

ハヂメックス　家庭があるのに、大会にいつも出掛けていたらもう間違いなく離婚されちゃいますよ(笑)!

ニシマチ　実はハジメ(※ハヂメックス監督のこと)は、今までにカードをタダの一度も奥さんに見せていないらしいですよ。

ハヂメックス　いや、以前に見られたときに捨てられたことがあるんですよ。C.ロナウドのカードを今までに3回ぐらい焼却炉の中に放り込まれたり、『01-02』のカードはバインダーごと一式全部捨てられたことがありました。TSトレゼゲ(※6)やヒュブナー(※7)、それにロケテスト版のサルトル(※8)とか、今となっては貴重なものもあったんですけど……。

ニシマチ　うちの場合は、『WCCF』と同じ11歳の娘がカードの整理を以前はよく手伝ってくれたのですが、最近は「遊びに連れて行かないとカードを燃やす!」って言ってくるようになってしまって……(苦笑)。妻からは特に何も文句を言われないことがせめてもの救いですが。

アラミス　うちでも、妻に「カードを燃やすわよ!」って言われたことはありますね。本当に燃やされたことはさすがに無いですけど(笑)。

ハヂメックス　あと、「燃えるゴミの日に全部出しちゃうよ!」とかって言われたり。

アラミス　あ、うちでも言われたソレ(苦笑)。でも、結婚してからは独身時代と同じプレイ時間を取るのは難しいので、今では仕事のある日は家に真っ直ぐ帰りますよ。

ハヂメックス　自分の場合は、仕事が終わってから1時間だけ遊んで帰るパターンが多いです。

――では、本誌読者のみなさんも、もし結婚されたら相方にはカードを捨てられたり燃やされたりしないようご注意を、ということですね?

ニシマチ　そういうことです!(一同爆笑)

――もし、セガ公式の全国大会がまた開催されるときはみなさんも参加されますか?

ニシマチ　はい。早く次回の全国大会を開催してほしいですね。大会はいろいろな人と知り合う大きなチャンスにもなりますから!

アラミス　我々はすでに出場経験がありますけど、機会があればもう一度あの場に行きたいって今でも思います。それだけ全国大会は特別な存在なんですよ。

ハヂメックス　全国大会という、イベントを通じて集まる場ができるのはやっぱりいいですよね。このゲームを遊んでいると、10代の若いコと接する機会もできたりして楽しいですし。『WCCF』を通じて、たくさんの友人ができたことには本当に感謝していますよ。ホント、たくさんのお金を使ったかいがあったなあと(笑)。

ニシマチ　あとネット対戦とは違って、大会に出て相手と実際に隣り合わせでの状態で試合をするとゲーム内容が自然とクリーンファイトになるんですよね。

アラミス　確かにそれはあります。大勢のギャラリーの視線をずっと浴びた状態でプレイしなくてはいけないですから。

ハヂメックス　やはりそこは人間なので、ネット対戦だとお互いの顔が見えないから何でもあり状態になったりしますよね。ネットで「どこそこの何某というお店に強いヤツが居る。」って書いてあっても「そんなのだれやねん、知らんわ!」って(笑)。

ニシマチ　もし全国大会が無ければ、今ほどいろいろな人との交流が広がらなかったと思います。私の場合、大会を通じて知り合った仲間とはゲーム以外のところでも交流があるんですよ。

ハヂメックス　自分もお酒を飲むのが好きなので、今は『WCCF』をもう辞めちゃった仲間とも、飲み会目的で、ときどき会ったりしています。ゲーム以外の目的でも交流は続けていますね。そうそう、つい最近、結婚した友人に会ったときに、お祝いのプレゼントとしてクライフのカードをあげちゃったんですよ。それで今はクライフを持っていないのですが、後でみんなにその話をしたら「バカじゃないの?」って言われちゃいました(苦笑)。

――それでは最後に、『WCCF』をこれからもっと楽しみたいと思っている読者に向けて、みなさんからメッセージをお願いします!

ハジメックス　せっかくたくさんのお金をつぎ込んで遊ぶからには思い切り楽しまないと! 大会に参加するのもモチロンおすすめです。あちこちで開催している大会に繰り返し参加しているうちに、そのうち我々みたいな古株よりもきっとうまくなりますよ(笑)。

アラミス　試合に勝てないとやっぱり面白くなくなってしまうので、最初のうちは対人戦は控えておいたほうがいいかもしれませんね。それから「WCCF.NET」やSNSのフレンドでつながっている人と実際に会ってみたり、ほかの店に行ったり大会に出たりして楽しむといいと思います。

ニシマチ　強くなりたいのであれば、まずは大会に出てみては? 自分も大会に何度も出たことで上達することができましたし、いろいろな人との交流ができたからこそ、今でもまだ続けられている面がありますからね。

※6　TSトレゼゲ

『01-02』のVer2.0で登場したレアカード。TSはトップストライカーの略で、同シーズンのセリエA得点王に輝いた選手がカード化されている。ちなみに、『02-03』のTSとして登場したのはヴィエリ。

※7　ヒュブナー

トレゼゲと得点王を分け合った活躍が評価され、同じく『01-02』のVer2.0でTSのレアカードとして登場。ヒュブナーがレアカード化されたのは現在に至るまでこれが最初で最後。

※8　サルトル

ロケテスト版でのみ排出された、当時パルマに所属していた選手のカード。以後、現在に至るまで製品版では一度も登場していない人物のため、現在では極めて入手が困難。ちなみに、ロケテ版でのみ登場した選手はサルトルのほかにもマッツァンティーニ(ペルージャ)とオニール(ユベントス)という2種類のカードが存在する。

監督プロフィール

今回ご登場いただいた三名は、いずれも激戦を勝ち抜いてセガ公式の全国大会に出場した経歴の持ち主。まさに当代きっての名将たちなのだ!

アラミス監督

主な戦績 COPA VENCEDORES WCCF The 1st 全国大会出場(北関東代表)
The 7th WCCF CUP WINNER'S CUP 東京Aエリア ベスト4

本誌2013年4月号のインタビューに続き登場。友人から誘われたのがきっかけで『01-02』からプレイし、ご家庭を持つ現在でも毎月150試合ほどをこなすという猛者。稼動当初から渋谷GiGOをホームグラウンドとしており、セガ公式全国大会の出場経験を持つ強豪プレイヤーたちとアラミス軍団(略称:AMG)を結成していることでも有名。

思い入れの一枚

ディディエ・ドログバ
(04-05/SP)

圧倒的なパワーと高さは当時から健在!

激戦を勝ち抜き、全国大会の切符を手にすることができたのもこのパワフルなストライカーの存在があってこそ。当時はまだレアカード化されていなかったが、その能力に疑いの余地は無い。

ニシマチ監督

主な戦績 The 6th WCCF CUP WINNER'S CUP
全国大会出場(東京Aエリア優勝)

『WCCF』はシリーズ第1弾の稼働初日からプレイし続けているベテランプレイヤーで、ゲームを通じて知り合った多くのプレイヤー仲間たちとの交流を持つ。現在は『WCCF』と同い年である11歳になる愛娘と一緒になってゲームを楽しんでいるのだとか?

ホームグラウンドは六本木ボルテックスとクラブ セガ 自由が丘の2店。

思い入れの一枚

フランチェスコ・トッティ
(05-06/BAN)

いつの時代も愛される“イル・プリンチペ”

シュートの決定力は言わずもがな、高いボールキープ力とパスセンスをも兼備した希代のクラック。センターフォワードを置かない、通称ゼロトップシステムを機能させたのはあまりにも有名。

ハチメックス監督

主な戦績 The 2th WCCF CUP WINNER'S CUP 全国大会出場(東海代表)
The 7th WCCF CUP WINNER'S CUP 全国大会出場(北関東代表)

かつては東海エリアで名を馳せたプレイヤーで、現在はホームグラウンドとするお店は特に無く都内各所を転々としているとのこと。お酒と『WCCF』をこよなく愛し、ゲームを始めたばかりで店舗大会に出場していきなり全国大会にまで勝ち進んだ逸話を持つ。名前からも想像がつく(?)ように、現在はホソガイのカードも愛用している。

思い入れの一枚

ダミアーノ・トンマージ
(02-03/IT)

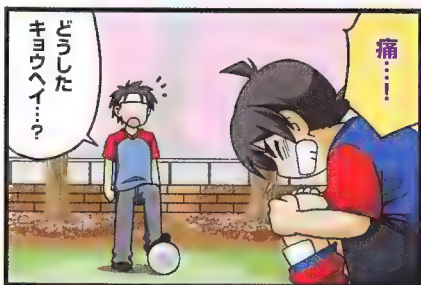
中盤で黙々と汗をかくいぶし銀の一枚

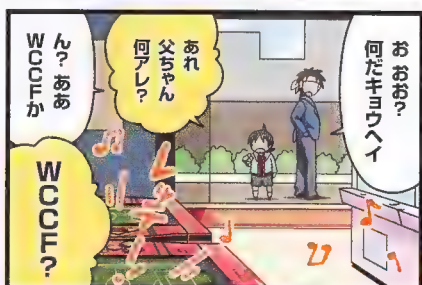
豊富な運動量で中盤を走り回り、相手の攻撃の芽を次々と摘み取ったボランチの職人。このカードを選んだ理由は、「店舗大会に出るときに、たまたま手元にあったカードがこれだったから」(本人談)。

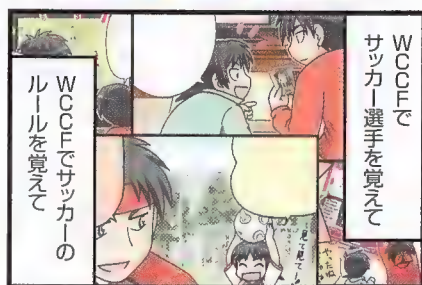
新世紀サッカーファミリーコミック

WCCFだね!! inキョウヘイくん

画:いちみやひろし

三年前の話

【ヒザ】
半月板や靭帯損傷など、サッカー選手の多くがヒザの怪我とつき合っている。

出会い

【セリエA以外も】
父ちゃんは『01-02』のガチ勢でしたが、結婚を機に足を洗っていたようです。

WCCF

【新バージョン】
『WCCF IC 11-12 Ver.2.0』は2013年5月から全国のゲームセンターで稼働予定です。

エメルソン

【エメルソン】
コンサドーレ札幌や浦和レッズなどで活躍した経歴をもつ偉大なFW。エア帰化報道とかありました。

トレセン

【トレセン】
キョウヘイくんの地区では小学5年生の春から地区のうまい子を集めて練習する「トレセン」が始まります。

未来へ!

【過大な期待】
トレセンは事実上エリートクラブへの見本市を兼ねています。もしトレセンに入れなかったら……。

……ひとまず連載第一部、完。これからも「WCCF親子」の活躍にご期待ください。

AMG総帥 アラミス監督「この一枚」

第三回 アンドレイ・アルシャビン

まずは読者にごあいさつ 浅尾Dってこんな人!?

――まずは浅尾さんの、『LoVⅢ』におけるご担当についてお聞きしてよろしいでしょうか。

浅尾 祥正氏（以下浅尾、敬称略） 今回の『LoVⅢ』では、ディレクターをやらせていただいております。基本的には開発現場の取り回しといいますか、総監督のような役割ですね。開発全体のお母さん的な役割です。

――各部署のまとめ役、ということでしょうか？

浅尾 そうですね。デザイナーや企画、プログラマーなど、いろいろなところに「コレ作って」と頼んで、出来上がってきたものを一番最初に見られる特等席の立場でございます（笑）。

各方面からの要望をいただいて、開発からの要望もまとめて、両者が落ち着くいい形を模索したりもしています。うちの現場はワンマンクリエイターが引っ張っていくというより、みんなでゲーム作ろうぜ、といった感じですので、こういうまとめ役が必要になるわけです。

――ちなみに『LoV』とは関係ないお話になるかもしれませんが、お好きなアーケードゲームは？

浅尾 昔はアーケードに関わっていたこともあったんですが、最近まではコンシューマーにどっぷりで、アーケードからはプレイヤーとしても離れていたんですよね……。でも学生時代にやっていた、『ザ・グレイト ラグタイムショー』（データイースト／1992年）などは大好きで大好きでしょうがなかったですね。格ゲーブームの時には、もちろん格ゲーも遊んでいました。今回、柴さんから「アーケードやってみない？」とお誘いをいただいて、『Re：2』をやってみたら、今やどっぷりハマっておりまして（笑）。今はもっぱら『Re：2』をプレイしています。

――ちなみに『Re：2』では、全国対戦ではどれくらいの成績でしょう？ 天珠は……。

浅尾 これ以上は聞かないでください！（笑）うちの現場には達人が山ほどいて、厳しくて怖いんですよ。なんだろうこの修行は……と。

――そんなレベルの指導を受ければ、『Re：2』のみならず『LoVⅢ』の腕前の方も相当……。

浅尾 あ、今日はこの辺でお疲れ様でした！……って、やっぱりダメですか？（収録マイクに思い切り接近しつつ）ディレクターがゲームもうまい時代は終わったんですよ!!（笑）

――開発陣で8名そろえると、本当に恐ろしいことになりそうですね……。

浅尾 それでも八人対戦ですから、一度圧倒的な差で潰されてしまっても、違うタワーに逃げれたりして、底辺からでもやり直せるのが『LoVⅢ』ですからね。逆に私がバランス調整に入って、1位2位を連取できてしまうようなデッキが生まれたりしたら、能力の見直しが絶対必要でしょう（笑）。

――ゲームから離れたところで、ご趣味や特技などはお持ちですか？

浅尾 得意なもの……えーと、スモークベーコンを自家製で作って、ぼくの作ったベーコンはおいしいよ～、食べます～？ とか？

――い、いきなりうららかな休日を過ごしてそうな趣味が出てきましたね!?

浅尾 あとはほかにも趣味は多いんですけど、それは秘密ということで……あ、あとお酒飲んで、人に迷惑をかけることが得意ですね！

――ロクでもない！（笑）

LORD of VERMILION Ⅲ
ロード オブ ヴァーミリオンⅢ

ロケテスト開催中は平日朝8時台でも、長蛇の列が伸びるほどに人が集まった今回のロケテスト。ゲームの性質上、格ゲーのロケテストなどと違って回転率が低いにもかかわらず、累計3500人以上のプレイヤーが参加し、貴重な意見を多数寄せてくれた。『LoV』ならではのこのプレイヤーの熱意には、毎度ながら驚かされる。写真は池袋の初日の模様。

LORD of VERMILION Ⅲ

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
■操作方法：タッチモニター＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2013年夏稼働予定
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

ロケテストを振り返って「まずは遊んでほしい」の成果

――では温まったところで（笑）、そろそろ本題の、今回のロケテについてなのですが。

浅尾 今回のロケテスト中は先ほど申し上げた通り、総監督ディレクターとしてサーバーとにらめっこしつつ陣頭指揮を執っていたので、開発現場の方からあまり動けなかったんですよ。トラブルが起きたら即、アップデートやデバックの指示を出すのがメインでしたので。

――オンラインでリアルタイム通信のゲームですと、必須の作業ですね……。

浅尾 それでも横山さんや企画の皆さんに現場を見てきた話を聞きつつ、何とか時間を作って何度かロケテストの現場を見に行ったんですが……とにかく、圧倒的な熱意を感じましたね。今のゲームセンターって、『LoV』って、こんなすごいことになってたのかと改めて感じました。

――先ほどのお話ですと、アーケードには最近戻られたということでしたしね。

浅尾 『LoV Ⅲ』から関わらせていただいた新参者ということもあって、勉強になることばかりです。『LoV Ⅰ』から『Re:2』まで、先輩方が築き上げてきた『LoV』の功績を実感できました。開発側が「遊び」を作るということに対してものすごく本気ですし、プレイヤーの方々も「遊ぶ」ということに関して同じく本気なんですよね。そのお互いの本気がぶつかり合って、純粋に昇華されていくというのは、今までいろいろなゲームのマーケットにいましたけれど、ほかには無かったですよ。今の日本でこの形を作り上げるには、やはりゲームセンターが一番だと思いました。

――では次に、ロケテストでプレイヤーが遊んでいたのを見た感想などは？

浅尾 横山さんもファミ通.comのブログでおっしゃっていましたけれど、とにかくプレイヤーたちの新操作への習熟度が早くて驚きました。

ロケテスト以降のバージョンとなる画面写真を入手。以前に掲載されたものと見比べてみると、いろいろな発見があるだろう。

このゲーム、難易度は決してやさしくはなく、加えてタッチパネル操作は自由度が非常に高いので、アイコンが画面に置いてあればタッチ操作でこう動かせる？　などと、発想の分だけ自由度への傾倒が進んでしまって、チュートリアルが無いこのロケテバージョンだと、操作がさらに難しく感じるのでは……という懸念があったんですよ。

――たしかに、新機軸の操作ながらチュートリアルが無いことには驚かされましたが……。

浅尾 そこはロケテでより多くの人に、まずは本作に触っていただくという大目的のため、回転率を少しでも高めたいと関係者全員で重々相談しまして、結果省くことになりました。そういった経緯なので、操作の習熟に関してはやや遅くなるだろうと思っていたんですが……。

――一日二日で、完璧にマスターしていたプレイヤーが多数いましたね（笑）。

浅尾 こちらとしても危機感を覚えるレベルでした。あ、こんなにすぐうまくなれる人たちなんだな、と。

戦略面に関しても、アビリティーの説明も今回は詳しくする機会が無いので、単純なものを用意したんですけれど、これならもうちょっと複雑な能力を持つ使い魔を入れて、頭をより悩ませていただいた方が参考になったかも、と思いました。

――ちなみに、現場ではなく開発現場で監督している際にも発見などはありましたか？

浅尾 カードの使用率についてリアルタイムで分かるんですが、鉄板として［ロロ］などといったマナため要員は使用率が高かったんですが、残りのカードについては使用率がバラけたんですよ。手前味噌ですが、一極集中しなくてデッキの幅が広かったのは、能力の調整をしたスタッフが優秀だったのかなぁと。お母さん安心だ！（笑）

――では、アンケートを集計した中で多く集まった意見と、対応について伺いたいのですが。

浅尾 まず多かったのは「ミニマップが小さい」というご意見でしたね。これについては早速、当社比で可能な限り大きくするようにしています。

あと、ミニマップでアルカナストーンとマナタワーを見間違える、というご意見も多かったので、形を変えたり、エフェクトを加えて差別化を図りました。やはりミニマップをガン見し続けるゲームですので、ミニマップについてのご意見は群を抜いて多かったですね。

LORD of VERMILION Ⅲ

開発D（ディレクター）浅尾氏に聞く、ロケテスト後の道標

長期ロケテを終了し、多くの人が実際に触れることとなった『LoVⅢ』。そのロケテストの結果や今後への反映について、今回は開発現場をまとめる浅尾ディレクターにいろいろとぶっちゃけてもらった！

――たしかに、本作では戦況を見極めるのに必須のファクターですしね。

浅尾　実際にプレイヤーがプレイしているのを見ていると、今までのシリーズとはまた違ってミニマップをひたすら見続けていて、早くも本作の本質を分かっていただけているんだなと感じましたね。

――本質というお話も出ましたが、やはり大きく既存シリーズから変化したことで、ロケテでも反響は大きかったのでしょうか？

浅尾　こちらとしても大きくゲームシステムが変わるということで、厳しいご意見もいただくのだろうなぁとドキドキしながらロケテを迎えたんですよ。ところが実際にアンケートを見てみると、「遊んだら面白かった」という応援やご意見を数多くいただけたんですよね。

――実際やってみたら、見かたが変わったと。

浅尾　それが予想外かつ励みになりました。我々としても身が引き締まる思いです。もちろん、まずはやってみてもらえれば分かる、ということになるように全体が心掛けているわけですが、実際にこうして結果が出てくるとうれしいですね。

ロケテ中でも覚醒などによる強化は愛用されていたが、今後はさらにピーキーに？　八人対戦の場で特化に走るか、平均的なカードで補うか、戦略は早くも無限に広がりつつある。

マナという新たなリソースの概念の重要さは、説明するまでもなくプレイヤーたちには伝わっていた模様。今後プレイヤー間でさらなる新戦略の研究が進み、開発陣を驚かせてくれることに期待したい。

『LoVⅢ』の今後は？　公式続報に乞うご期待！

――ほかにも修正が必要と思われる点は、アンケートの意見やロケテの結果などから出てきているのでしょうか？

浅尾　まずは多くのプレイヤーさんからツッコミをいただいた、プルプルしている覚醒演出については、大人の事情で修正が後回しになっていましたが、皆さんのご意見で開発一同目が覚めました！　今後できうる限り対応させて頂きたく思いますので、お待ちいただければと思います。

――いきなり最初がそれですか（苦笑）。では、ほかにはどのような修正案が？

浅尾　……えーとですね、ぶっちゃけてしまいますと、ここでそれを全部言いたいところなんですが、すると宣伝担当の方から、「今後うちはブログで何を発表していけばいいんだい？」という大人の文句がですね？

――すごい勢いでぶっちゃけられましたね!?

浅尾　それらは追々ブログなどで発表していくということで……ただ、じゃあここでは何も言えません！　というのもインタビューとしてはいけないと思いますので、ブログに先行して一つお話しさせていただこうかと。

――助かります（笑）。

浅尾　プレイヤーたちの実際のプレイを見ていて出てきた案なのですが、まずカードの能力バランスについてですね。

ロケテストでのバランスですと、コスト帯に寄せて、各コストごとに使い魔のアタックとディフェンスの数値バランスを取っていたんですが、今後はコストではなく、アーツやアビリティーに寄せたバランス調整をしていきます。

――コストを問わず、アーツやアビリティーの優秀さ次第で能力が大きく増減すると？

浅尾　そうですね。そうした特殊な能力を持っているカードは、よりその能力に依存する形で、ピーキーなバランスのパラメーターになるように調整していく予定です。

たとえばアルカナストーンの周りにいるとアタックが上がる〈ストーンアップA〉を持つ使い魔なら、普段は同じコスト帯で比べれば標準以下のアタックしか持っていないけれど、アビリティーが発動すれば上のコスト帯に匹敵するぐらい一気にアタックが上昇して活躍できる、というような感じですね。

――それはまた、デッキ構築の幅がさらに広がりそうですね……。

浅尾　こうすることで使い魔ごとの「役割」というものが顕著になるので、デッキの弱点を補完したり、戦略の実行や阻止といったプレイヤーの動き方も明確になり、それがうまくいった時のカタルシスも上がると考えています。

――たしかに、多彩なデッキや戦略が生まれそうで楽しみです！　では続いて、『LoV Ⅲ』のイベントや次回ロケテストなども含めた今後の展開について

プレイヤーの意見をこんなに開発段階でいただけるような現場はほかに無いですし、即時反映しております！

もここで伺えますでしょうか。

浅尾 （解答の要点をまとめたプリントアウトを見ながら棒読みで）いろいろと、面白いことを企画していますが一、こればかりはまだ宣伝さんと要相談ですねー。私からはとてもとてもーわら。

――（プリントを覗きこみつつ）浅尾さん、これご自身で書いた部分みたいですよ？

浅尾 え？……あー、そうだった！（笑）すいません、ついつい他人と大人の事情のせいにしようとしてしまいました！　この点についてではですね、喧々諤々……じゃなくて、紅茶片手に、にこやかに企画やプロデューサーを交えて相談している最中です。ゲームのみならず、イベントなどの展開も本作の目玉企画となっていきますので、今後の発表を楽しみにしていただければ幸いです。

――では最後に、『LoV Ⅲ』本稼働を楽しみにしている読者へメッセージをお願いします。

浅尾 まずは繰り返しになってしまいますが、ロケテストに足を運び、『LoV Ⅲ』を遊んでいただきまして、皆さんまことにありがとうございました。皆さんからいただいたご意見を参考に、『LoV Ⅲ』は日々どんどん面白くなっています。今までいろいろなゲーム開発の現場を体験してきましたけれど、プレイヤーの意見をこんなに開発段階でいただけるような現場というのはほかに無いですし、即時反映してあります！

また、まだメディアに露出していないような、ゲーム性に大きく関わるものから、直接は関わらないですがやり込み要素としてワクワクできるものまで、新要素もたくさんありますので、そちらもぜひ続報を楽しみにお待ちください。製作スタッフ一同、今後とも皆さんの声を励みに頑張っていきますので、よろしくお願いします！

――本日はありがとうございま……

浅尾 あ。あと、『LoV』開祖の一人である上原利之さんにこの前お酒飲んで大迷惑かけてしまいまして、この誌面を通じて謝らせていただきます！

――誌面を伝言板にしないでください！（笑）

浅尾 いやぁ、ノリのいい『LoV』プレイヤーの皆さんなら真面目な話だけじゃなくて、こういう話を出した方が喜んでいただけるかと思いまして。

――たしかに、喜びそうですが……（笑）。

浅尾 二人で秋葉原で飲んでいた時に、上原さんがトイレに行くというところで「寂しい！」と個室までついていったりしちゃってですね。横山さんに謝っておいて、と伝えたんですが、どうやらご本人からは「オレ、直接本人から謝られてないんだけど（笑）」という話が出ているとか……。

――いや、ちゃんと後日謝ってくださいね!?　改めて、本日はありがとうございました！

浅尾 祥正 氏　プロフィール

SCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）でデザイナーとして『ベアルファレス』（2000年）などに携わり、後に株式会社キャビアで『ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン』（スクウェア・エニックス／2006年）のディレクターを担当。この時『LoV』プロデューサーの柴氏と知り合う。『LoVⅢ』では開発ディレクターを担当。

未発表のプレイヤーキャラクター八人のうち、二人を公開！

因業

アズーラ
―Azura―

業縛

イージア
―Easia―

幼い頃に暗殺組織『ジグラト』にさらわれ、
過酷な訓練により“一流の殺人術”を仕込まれた<アサシン>の二人。

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■稼働日：稼働中（2012年7月12日）
■使用基板：TAITO TypeX3
※この記事はVer1.45を元に作成されています。
※攻撃力など数値データは編集部調べです。
Text : age

バージョン1.45始動！　新要素追加!!

本誌が発売する少し前に、『ガンスリンガー ストラトス』はVer.1.45へアップデート！　以前の解放戦争で惜しくも敗れてしまった篠生茉莉の登場に加え、多数の調整が入り、そして、ウェポンパックの数が少なめだったキャラクターたちに新ウェポンパックが追加されることになった！

今月は、新キャラクターである茉莉の攻略を中心に、新要素を紹介しよう！　さらに、人気ステージのワンポイント攻略も掲載するので、これらを参考に全国対戦へ挑んでほしい！

風澄のアサルト系は劇的に変化！　遠近中とマルチな距離に対応できるようになり、主人公らしさに磨きがかかった!?

篠生（しのう） 茉莉（まつりか）

Matsurika Shinou

基礎スペック	
最大飛行時間	約2.8秒
最大連続ダッシュ数	5回
最大連続ジャンプ数	9回
重量耐性	高
格闘有効距離	長

ジョナサンのライバルを自称するメカ好きな14歳の少女。勝気で男勝り。メカについて詳しい秀才タイプ。

子供のころは、ジョナサンを引っ張り回しつつ、いじめっ子からかばったりしていたが、ジョナサンが足を骨折した事件以来、なんとなく疎遠になっていた。

メカニックの家系であり、子供のころから工具に親しんで育った。パワードスーツを改造した自作ロボットを作っていたが、再会したジョナサンが自分より優れたロボットを制作していたことにプライドを刺激され、一方的にライバル宣言をする。

茉莉のロボット、フレイヤは、実家のサポートを受けて廃棄された新型機動兵士モデルを改造しただけなので、ゼロからパンタグリュエルを作ったジョナサンのほうが腕も才能も上である。彼女もそのことを自覚しており、ジョナサンの才能にも嫉妬している。

力自慢のメカニックだらけの家で育ったせいで、基本的に男勝りで男の子っぽいしゃべり方。しかし彼女の理想は「教養ある大人の女性」で、今はそれを意識して、慣れないお嬢様言葉を使っている。

茉莉基本性能

ジョナサンのライバルを自称するだけあり、彼女もロボットに搭乗しての参戦。それゆえ、体躯が非常に大きいという欠点がある。しかし、ジョナサンほどではないが、いわゆるスーパーアーマーの能力を持っていて、多少の攻撃であればダウンせずに行動することも可能だ。また、飛行の初動で消費するジャンプゲージの量が多いため、連続でダッシュできる回数が少ない。

しかし、ウェポンパックのほとんどに装備している「ブースター」は茉莉専用の武器で、ジャンプゲージを消費せず、レバーを入れている方向に移動できる（通常時は水平方向のみ）。また、ジャンプは慣性を駆使すれば最大で9回可能と高性能。ダッシュ効率の悪さを、このブースターとジャンプで補い、高所をキープしながら戦うようにするのが理想。ジャンプ→ブースターで移動→飛行で位置を微調整→ブースターで移動……と繰り返し、自分の得意な位置から攻撃しよう。

また、現時点のウェポンパックはすべてタンデムに射程がかなり長い武器がそろっているのが特徴。一落ち後など、ダメージを受けたくないとき、ブースターで遠くに離脱し、安全な場所から攻撃を、といった行動も取りやすいのがうれしい点。

なお、格闘攻撃の有効距離は非常に長いのだが（ジョナサンと同等）、ニュートラル格闘などの発生がとにかく遅いので無理に使わないほうが安全。使うならレバー⬆＋格闘がいいだろう。

ブースターは、フリーカメラを使用して茉莉の向きを変えれば上下にも移動することが可能。高空への移動や、ビル下の敵にフリーカメラからブースターで急襲、といった行動もある程度可能。かなり難しいが身に着ける価値はあるぞ。

ブースターを駆使すれば、高所から高所へ移動したり、離れた位置への奇襲も可能になる！　攻守両面で活躍する。

ダメージを受けたくないときは離れた位置をキープして攻撃しよう。着地のスキはブースターでカバーだ。

篠生茉莉
各勢力での立場

篠生茉莉ウェポンパック解説

標準型「スキャンバー」 初期装備

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	1800	耐久力	400
R	ビームハンドガトリングガン Lv3		
L	ブースター Lv4		
S	バースターマシンガン Lv3	SW	—
T	ビームガトリングガン Lv2	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
ビームハンドガトリングガン Lv3	22
バースターマシンガン Lv3	74 (爆風 54)

初期ウェポンパックである標準型「スキャンバー」だが、その使い勝手は非常によい。遠距離では、ビームガトリングガンを使って攻撃し、弾が切れたときや、ビームハンドガトリングガンの射程内に敵が接近したときは、ダブルガンスタイルでブースターを使い敵の攻撃を回避して攻撃をする。とにかく体躯が大きい上に耐久力もそれほど高くないので、相手に近寄られたときに逃げるため、ブースターを惜しまず使うのは大事。これはほかのウェポンパックでも共通なので覚えておきたい。また、スピードが速いので少々難しいが、ブースターを使用しながらビームハンドガトリングガンを当てられるように練習していきたい。

中距離ではバースターマシンガンを使う。ただし、やや弾速が遅いので空中の相手に命中させるのは少々難しい。相手が回避に専念しているようであれば、すぐにダブルガンスタイルに切り替え、ブースターを駆使して移動。相手より長く空中に居座るようにして、相手の着地の硬直をバースターマシンガンで狙おう。ダウンするまでヒットさせれば、180ほどのダメージを与えることも可能だ。このときも、着地のスキをほかの敵に狙われないよう、ブースターを一回分残せればベスト。攻撃を当てたらすぐに離脱しよう。

もし早い段階で一落ちしてしまった場合、二落ちを避けるなら、ブースターを駆使して遠距離戦に徹しよう。ビームガトリングガンの弾が切れても、なるべく無理はしないように。いくらブースターがあるといっても、囲まれたらあっさり撃破される可能性があるので注意!

相手が着地しているのが見えたら、距離に合わせて武器を選び、しっかりスキを突こう。硬直を狙いやすいのも強み。

高機動型「スキャンバー」 42000GP

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	2000	耐久力	450
R	ビームハンドガトリングガン Lv3		
L	ブースター Lv6		
S	バースターマシンガン Lv3	SW	—
T	ビームライフル Lv4	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
ビームハンドガトリングガン Lv3	22
ビームライフル Lv4	105

タンデムスタイル以外の武器構成が標準型「スキャンバー」と似ているが、こちらの最大の特徴はそのタンデムのビームライフルと、Lv6という高性能のブースターだ。このブースター、レベルが高い分弾数が多く、計4回使用できる。そのため、MAXであれば、接近するために2回使用し、離脱するために2回使用、といった動きも可能。

また、ブースターを連続で4回使用したとしても、実は最後の1回を使用した直後に、1発分リロードが完了している。そのため、実質最大で5回連続使用が可能なのだ。さらに、間にジャンプと飛行を挟めば、もう一度空中で移動することも可能で、長時間滞空ができるのだ。

それに加え、耐久力が標準型より高めなので、一落ち後なども、多少であれば強気な動きが可能ではあるが……あまり攻めすぎないように！　離脱後は当然ブースターの弾数が減少しているので、追い込まれると逃げられなくなるためだ。

ミニマップをよく見て、敵の居ない方向へ動こう。ブースターで移動中は、ほかのキャラはまず追い着けないので、思い切ってミニマップだけしっかり見て移動するのも手。

タンデムスタイルのビームライフルは、相手が重い武器を構えて速度が落ちているときや、着地の硬直を狙おう。そのほかの武器は標準型と使い勝手は同じなので上記を参考にしてほしい。

着地際であれば、指向性シールドを構えられていても地面にバースターマシンガンを着弾させて爆風をヒットさせられる。

強襲型「スキャンバー」

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	1900	耐久力	450
R	マシンピストル Lv3		
L	ブースター Lv4		
S	フルオートショットガン Lv5	SW	—
T	ビームガトリングガン Lv2	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
フルオートショットガン Lv5	170-190 (直撃ダウン時)
ビームガトリングガン Lv2	33

ほかのスキャンバー系ウェポンパックと違い、どちらかといえば近距離で力を発揮するタイプのウェポンパック。このキャラで前衛をやりたいのであれば、なるべく購入しておきたい。

最大の武器は、ほかに所持しているキャラが二人しか居ないサイドスタイルのフルオートショットガンLv5だ。直撃時のダメージが非常に高く、射程もショットガン系としては長めと便利。ブースターで一気に接近し、移動中に素早くサイドスタイルにチェンジして奇襲を仕掛けるのがこのウェポンパックでの最大の狙いとなる。

ただし、フルオートショットガンはリロード時間が長く、一度撃ち切ると近距離でまともな攻撃ができない時間が長く続いてしまう。その欠点を補うため、使用時は3発だけ撃ち、すぐにダブルガンスタイルにチェンジ。相手をダウンさせられなかったらマシンピストルで追撃、といった方法でダウンを奪いつつ攻撃を継続しよう。もちろん、マシンピストルのクイックドローなどに自信があれば、フルオートショットガンの弾切れ時はそれでダウンを奪って時間を稼ぐのもアリ。

基本的に、コストが低めで接近戦がメインとなるため、強気に攻めて二落ちをしたいウェポンパックだが、それが無理なときはビームガトリングガンでの遠距離戦を中心に行動し、被ダメージを抑えるように立ち回りたい。

相手のスキを突いて急襲し、フルオートショットガンで一気にダメージを与えろ!　当てたらすぐに離脱だ。

アルクトゥルス掲示板

標準型「シージ」 NESiCA登録装備

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	1700	耐久力	500
R	鉄球ハンマーガン Lv2		
L	ブースター Lv2		
S	火炎放射器 Lv3	SW	—
T	キャノン砲 Lv3	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
鉄球ハンマーガン Lv2	110
キャノン砲 Lv3	185

鉄球ハンマーガンを装備した近距離向きのウェポンパック。とはいっても、タンデムスタイルの武器はキャノン砲になっており、離れた位置でもある程度ダメージを与えられるので、まずは遠距離でのけん制から入るのが安定。キャノン砲を撃ちながら距離を詰めたら、ブースターで相手の攻撃を避けつつ、狙った相手との距離が中距離なら火炎放射器を、近距離なら鉄球ハンマーガンを狙う。ただし、このときも攻撃が外れたときはすぐに離脱するように。なお、ブースターの弾数が少ないので注意！　離脱用のブースターは必ず残そう。

かなり難しいが、ブースターで移動しながら鉄球ハンマーガンを当てることが理想的な動きといえる。

高火力型「シージ」 44000GP

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	2200	耐久力	700
R	鉄球ハンマーガン Lv3		
L	鉄球ハンマーガン Lv3		
S	トップアタックミサイル Lv3	SW	—
T	キャノン砲 Lv5	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
トップアタックミサイル Lv3	90
キャノン砲 Lv5	205

茉莉のウェポンパックの中で現在唯一ブースターを持っていないウェポンパック。そのため、機動力に難はあるが、耐久力は非常に高い。一見近距離向けに見えるが、機動力を考えるとどちらかといえば遠距離向きで、遠距離用武器を使って攻撃し、近寄ってきた敵を鉄球ハンマーガンで迎撃する。トップアタックミサイルは、上方向に射出後降下して着弾する。障害物を飛び越えて相手を追尾するのだが、ロックするためには相手を視界に捕らえる必要があるぞ。障害物から頭を出した相手を狙おう。

近寄られた時点でやや厳しくなるが、鉄球ハンマーガンを当てられれば状況を変えることができる。

低コスト型「スキャンパー」 28000GP

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	1400	耐久力	380
R	ビームハンドガトリングガン Lv2		
L	ブースター Lv4		
S	グレネードランチャー(時限式) Lv3	SW	—
T	ビームライフル Lv4	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
グレネードランチャー(時限式) Lv3	76
ビームハンドガトリングガン Lv2	20

茉莉の最もコストが低いウェポンパック。武装は問題なく使い勝手はいいのだが、耐久力が低い。もともと体躯が大きいため、死にやすさが不安材料。ただし、中～遠距離で使い勝手のいい武器がそろっているので、ほかのウェポンパック使用時よりも、より近距離戦を避けるように動いて、囲まれたり、接近戦でショットガンなどをくらうのを避けたい。

コストの低さに反し、ビームライフルを空中の相手にヒットさせて、そのまま連続でヒットさせれば大ダメージを与えられるぞ。

大ダメージを与えられるかどうかは、ビームライフルの命中精度にかかっている。空中からスキを逃さず攻撃していきたい。

近距離型「シージ」 Gマネー先行レンタル or 200000GP

R:ダブルガンスタイル(右) L:ダブルガンスタイル(左) S:サイドスタイル T:タンデムスタイル SW:サブウェポン

コスト	1900	耐久力	530
R	鉄球ハンマーガン Lv3		
L	ブースター Lv4		
S	火炎放射器 Lv3	SW	—
T	スタンロケットランチャー Lv3	SW	—

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
鉄球ハンマーガン Lv3	125
スタンロケットランチャー Lv3	30

標準型よりも、より接近戦に特化した形。そのぶん耐久力が高く、ブースターのレベルも高め。スタンロケットランチャーを使えば、遠距離戦も多少は可能だが、主な狙いは中距離で空中の状態を維持し、相手の着地に合わせてスタンロケットランチャーを当てることだ。そしてヒットしたら、相手の耐久力が多いときは火炎放射器で、少ないときは鉄球ハンマーガンで追撃してトドメを刺すのが理想。敵と距離が近いときは鉄球ハンマーガンを使いつつ、ブースターで相手の攻撃を回避しよう。

とどめには使いにくいが、燃焼のダメージがかなり大きい火炎放射器。スタンから積極的に狙おう。

アルクトゥルス掲示板

ブースターのレベル差による性能 [illegible]

既存キャラクターの調整点と新ウェポンパック

変更点ピックアップ

既存キャラの変更点にも注目していこう。まず、風澄だが、強化型「アサルト」のダブルガンスタイルが劇的に変化。マシンピストルLv4と軽量指向性シールドLv2に変更された。これにより、アサルト系のウェポンパックはすべて軽量性指向性シールドを所持することに。結果、耐久力の高さも相まって、前衛専門に立ち回りつつも、やりかた次第で一落ちで済ませられるようになった。

鏡磨は、何と低コスト型「カーネイジ」にプラズマ波動砲が！　うまく扱えれば低コストで戦場を荒らせる可能性も。高コスト型「カーネイジ」も耐久力が上がって使いやすくなった。

鏡華は、サポート系ウェポンパックから再び回復ライフルが取り外された。その中でも、中距離「サポート」はマシンガンを手に入れたため、コストのわりに耐久力が高めで、攻撃面も強化されかなり便利なウェポンパックに。

しづねは、高火力型「エクスプローダー」のマシンピストルがLv4なって、近距離戦がかなり強化された。標準型「パイロマニア」も、ダブルガンスタイルが小型火炎放射器二丁になり、こちらも接近戦で強くなったといえる。

草陰は、高コスト型「インフィルトレーター」に注目。耐久力が400に上がってまずまずの使い勝手。といっても、これでもコストの割には低めなので、やはり二落ちを避けるように丁寧な動きが必要になる。ニンジャ系の主力の一つであるディスクマシンガンのうち、低レベルのものはダウンしやすくなり大ダメージを与えにくくなった。スタンガンやボーラランチャーからの追撃には、囲まれていないときは格闘を多めにするのも手。

主水は、メイン武器の一つであるクロスボウガンが、レバガチャで速度ダウン効果が短縮できなくなり、一度ヒットさせれば続けて攻撃を当てやすくなった。ほかのキャラクターが持つクロスボウガンも同様だ。

さいたまと天神はスタート位置が変更された。これにより有利、不利の差が緩和され、公平性が増したぞ。

リューシャ:低コスト型「レスキュー」　30000GP

R:ダブルガンスタイル(右)　L:ダブルガンスタイル(左)　S:サイドスタイル　T:タンデムスタイル　SW:サブウェポン

コスト	1500	耐久力	330
R	ビームガン Lv2		
L	ビームガン Lv2		
S	マシンガン Lv3	SW	―
T	エリア回復兵器 Lv3	SW	―

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
ビームガン Lv2	28
マシンガン Lv3	18

レスキュー系の低コスト型だが、ほかの二つよりやや攻撃的な形のウェポンパックで、ダブルガンスタイルがビームガン二丁となっている。そのため、接近戦でもダウンを狙いやすく、ある程度ダメージも稼げるように。

ただし、指向性シールドもトラップガンも無い分、機動力がやや低いリューシャは敵に狙われたとき、逃げ切れずに一方的に倒されてしまう可能性もある。

とにかく大事なのが近寄られる前にマシンガンで迎撃すること。そして、近寄られたときにビームガンをしっかり当ててダウンをさせて逃げることだ（理想はクイックドローで素早くダウンをさせること）。どちらの場合も首尾よくダウンさせたら、無理にそのまま倒そうとせず、一度距離を開くことが重要。自らの逃げ足の遅さを考えた上で行動したい。

リューシャ:汎用型「タクティクス」　Gマネー先行レンタル or 200000GP

R:ダブルガンスタイル(右)　L:ダブルガンスタイル(左)　S:サイドスタイル　T:タンデムスタイル　SW:サブウェポン

コスト	1900	耐久力	360
R	ビームガン Lv3		
L	指向性シールド Lv1		
S	ビームマシンガン Lv3	SW	―
T	エリア攻撃兵器（迫撃砲）Lv2	SW	―

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
ビームガン Lv3	34
エリア攻撃兵器（迫撃砲）Lv2	115

指向性シールドを持つことで、いろいろな局面に対応しやすくなったウェポンパック。機動力が低いリューシャにとって、指向性シールドがあるのは非常にありがたい。

だが、攻撃面の性能に関していえば、サイドスタイルの武器が強力な標準型のほうが上。コストが100しか違わず、耐久力は同じなので、攻撃を重視するか、自衛能力を上げるか、どちらを優先するかでウェポンパックを選択しよう。

基本戦術は、中距離でビームマシンガンを狙いつつ、相手をダウンさせるなどしてターゲットが外れたり、遮蔽物の裏などへ完全に隠れることができたらエリア攻撃兵器で攻撃、というのを繰り返す。指向性シールドはレベルが低いので、相手ターゲットラインをよく見て、攻撃をくらいそうな場面でのみ使うように心掛けよう。

ξ(クシー)988:標準型「アドバンス」　Gマネー先行レンタル or 200000GP

R:ダブルガンスタイル(右)　L:ダブルガンスタイル(左)　S:サイドスタイル　T:タンデムスタイル　SW:サブウェポン

コスト	1700	耐久力	380
R	ビームフィンガーガン Lv4		
L	指向性シールド Lv2		
S	バブルビームガン Lv3	SW	―
T	ビームマシンガン Lv3	SW	―

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
ビームフィンガーガン Lv4	36
バブルビームガン Lv3	64 拘束時までのダメージ

機動力の低いξ988が、ついに指向性シールドを所持するウェポンパックを入手した。耐久力もそこそこあり、比較的使い勝手はいいのだが、バブルビームガンがやや扱いにくい。相手が大きなスキを見せない限りは、中距離ではタンデムスタイルのビームマシンガンをメインに戦いつつ、着地のスキを指向性シールドでカバー、近距離になったら同じく指向性シールドを張りつつ、高レベルのビームフィンガーガンで敵を迎撃、というスタイルが安定だろう。

ビームフィンガーガンは、高コスト型「センチネル」が持っているものと同じで威力が高く、五発当てれば140ほどのダメージを与える。ダウンするまで連続ヒットさせれば、近距離武器としてはかなりの攻撃力を発揮してくれる。バブルビームガンからの追撃に使ってもいい。

真加部 主水:強襲型「ハンター」　Gマネー先行レンタル or 200000GP

R:ダブルガンスタイル(右)　L:ダブルガンスタイル(左)　S:サイドスタイル　T:タンデムスタイル　SW:サブウェポン

コスト	1800	耐久力	450
R	マグナム Lv4		
L	スタンガン Lv3		
S	フルオートショットガン Lv5	SW	―
T	クロスボウガン（高重力）Lv3	SW	―

主力武器攻撃力	
ウェポン名	ダメージ
マグナム Lv4	75
クロスボウガン（高重力）Lv3	40

何と、フルオートショットガンを持ったウェポンパックが主水に追加。近距離戦の強いウェポンパックだが、もともと主水は機動力にやや難があるので、強引に接近して攻撃、というのはやや苦手。どちらかといえば、ビル上などから足元の相手を狙う、といった使い方や、クロスボウガンで相手の移動速度を下げた後で攻撃しよう。

また、スタンガンヒット時も、敵が近くに居たときは格闘ではなくフルオートショットガンで追撃して即回避行動をとるように。

なお、格闘での追撃は、レバー⬅＋格闘→飛行からレバーニュートラル格闘、というコンボが強烈だが、フルオートショットガンの追加により、射撃の面でも圧倒的な火力を得た。羅漢堂やジョナサンが味方に居ないときは、このウェポンパックで二落ちをするのもアリだろう。

アルクトゥルス掲示板　そのほか変更点の気になるポイント：ロックオンミサイルランチャーは、すべてのレベルの弾数と追尾性能がアップしているので、しっかり[illegible]を狙えば、アラートが出ても回避しにくくなった。また、火炎放射器の延焼時間の延長で、相手によっては[illegible]（[illegible]は相手基本耐久力の50分の1）絶大なダメージを与えられるように。

よくマッチするMAPだからと、何となーくでプレイしていたら、勝てないぞ！

今さら聞けない人気MAPの基本を教えます！

●戦術の基本

まずは、どのマップでも基本となる戦術を覚えることが大事。基本的な立ち回りを覚え、それに合わせてウェポンパックの選択まで考えられるようになればベター。漠然と近くに居る敵だけを狙っていても、自分のスコアが伸びるだけで、味方との連携が取れずに結局負けてしまうことも。そうならないようによく考えて行動したい。

●高所を取る

本作は基本的に高所を取ったほうが有利。撃ち下ろす攻撃は狙い定めやすく、相手の着地を捉えやすい。また下から見上げる形だとカメラの視点が大きく動くことも多く、どうしても狙いにくくなる。高所の敵を追う場合は無防備になりやすいのもポイント。ヘッドショットも高所側のほうが当然狙いやすい。そのため、とにかく高い場所をキープして戦うのが勝利への近道なのだ。

●ただし固執は危険！

そうなると、例えば、自身が下になってしまったときや、味方が高所から追い払われてしまったとき、何とかして高所を取り戻そうとすることもあるのではないだろうか？　しかし、ここで人数的に不利だったり、完全に頭の上を抑えられている状況で無理に攻めると、集中攻撃を受けるなどして簡単に倒されてしまうことも多い。

こんなときは、一度後退して敵を誘うか、離れた位置にある高さの近い建物などに移動してけん制するのがいいだろう。マップの形をよく覚えて、体勢を立て直して反撃する場所を考えよう！

●ウェポンパックの選択

例えば、梅田は開けたステージのため、遠距離型のウェポンパックが有効に思える。しかし、このステージは細長い形で、逃げ場が非常に少なく、一度追い込まれると簡単に落とされ、リスタートをさらに狙われ……となることも多い。遠距離型が十分に力を発揮できるステージは、実はさいたまと渋谷ぐらい。それ以外は、近～中距離で自衛できる武器を持つものを選ぶほうが安全だぞ。

池袋

遮蔽物の形や、戦術の組み立てやすさから、非常に人気の高いステージで、全国対戦ではかなり高い確率でこのステージになる。ゆえに、慣れているステージとはいえ復習しておくのも大事だぞ。

最重要ポイントはやはり中央のビル。ここを押さえ、ビル下に敵を追い込んで撃ち下ろす形で有利な状況を作れた側が大幅に有利になる。

また、危なくなったプレイヤーが、中央ビルの周りの道路を、遮蔽物を利用してぐるぐると周回して逃げるのはよく見られる光景。コレを後ろから追うのは不毛なので、落ち着いてビル上から追い込むのがいい。余裕があるときは焦らずに。

ポイント①

[illegible]

[illegible]

ポイント②

[illegible]

[illegible]

ムックも見てみよう！

[illegible]

[illegible]

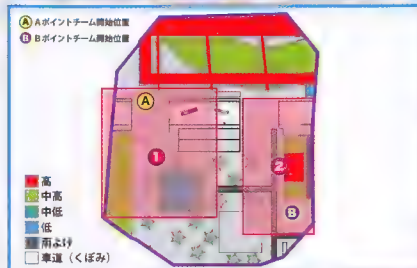
[illegible]

梅田

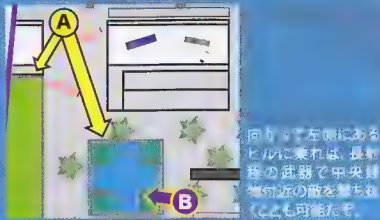
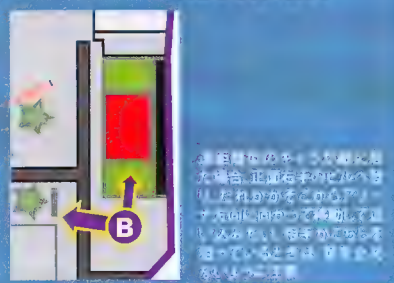
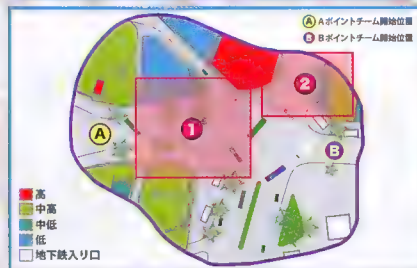
細長い形で、全ステージ中で最も遮蔽物が少ないステージといえる。前ページで述べたように、追い込まれたときに逃げ場が少ないのも特徴だ。

最重要ポイントは道路に面した巨大なビル。この棚状の部分を押さえることで、戦場の広い範囲を高所から攻撃できるようになる。開幕から両チームでこの上に登って陣取りをするぐらいでOKだ。

ポイント①

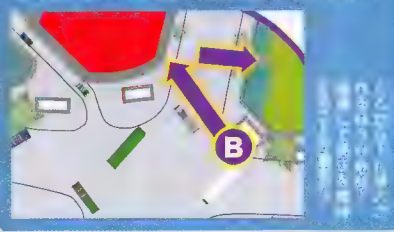
ポイント②

さいたま

さいたまは、ステージ端四方向のうち三方向に高い建物があるのが特徴。この建物を渡り歩くことで、遠距離型のウェポンパックでも足場を変えつつ攻撃できるので、敵に追い込まれにくいのだ。逆に、高所で攻撃している敵が居た場合、それをどう抑えるか、というのも重要なポイント。Ver.1.45で障害物が追加されたので、近距離型はこれを活用して近づこう！

ポイント①

ポイント②

渋谷

本作の地形の基本が多く詰まったスタンダードなステージの一つで遮蔽物が多い。しかし、それゆえに遮蔽物を駆使して移動していると、いつの間にか分断されて混戦になることも多い。敵味方がバラバラになったときに、逃げ切れず、隠れられずにあっさり囲まれることも。まず味方と合流することを第一に考えるのが大事だろう。

ポイント①

ポイント②

アルクトゥルス掲示板

総勢20名のビーマニアーティストが集合！未だかつて無い超大型イベント開催!!

私立 BEMANI学園
PRIVATE BEMANI ACADEMY

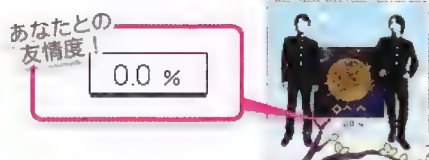
「私立BEMANI学園」は、BEMANIアーティスト20人が参加し、対応するBEMANI機種で新曲を遊ぶことができる大型解禁イベント！　アーティストたちはここではプレイヤーの先輩として、それぞれペアを組んでコラボ楽曲を制作している。先輩たちが作った楽曲を遊ぶためには、とにもかくにも私立BEMANI学園へ入学することが第一。そこで有意義な学園生活を送りながら先輩たちと友情を深めよう。ちなみに、本イベントはeAMUSEMENTのwebサイトから私立BEMANI学園の特設サイトに行くことで状況を確認できるため、eAMUSEMENTへの登録が必要だ。

STEP 1 BEMANI機種をプレイして「友情度」を100%にしよう

まずはBEMANI学園の先輩たちと友情を深めよう。友情を深めるには対応機種をプレイすることが必須。友情の深まり具合は%で表示され、プレイ後にすべての先輩ペアの友情度が次第に上がっていく。これを100%にすることが目標だ。友情度がアップする機種、そして友情度アップの手助けとなる機種を下のリストにまとめているので、これを参考にプレイしていこう。

友情度UP、楽曲解禁が可能となる機種
beatmania IIDX 20 tricoro
pop'n music Sunny Park
DanceDanceRevolution
GITADORA
jubeat saucer
REFLEC BEAT colette
友情度UPの手助けとなる機種
SOUND VOLTEX
DanceEvolution ARCADE
クイズマジックアカデミー賢者の扉 Season2

STEP 2 「ズッ友」ボタンを押すだけで六機種に楽曲が解禁される！

友情度が100%になると「ズッ友ボタン」が出現。この「ズッ友ボタン」を押せば、キミと先輩ペアはズッ友となり、友情の証として楽曲がプレゼント（解禁）されるのだ！　プレゼントされた楽曲は解禁楽曲対応機種の『beatmania IIDX 20 tricoro』、『GITADORA』、『jubeat saucer』、『REFREC BEAT colette』、『pop'n music Sunny Park』『DanceDanceRevolution』の六機種で一斉にプレイ可能となる。中にはその機種専用のアレンジも入っているとか!?

友情度が100%になったら「私立BEMANI学園」の公式サイト内に出現する「ズッ友ボタン」を押そう。これで楽曲が解禁し、次のプレイからすぐに解禁曲を対応機種すべてでプレイすることができる!

プレイのコツ 先輩ペアの行動をチェックして友情度を多くゲット！

公式サイトでは、いろいろな先輩ペアが今はまっているBEMANI機種を教えてくれる。そこに表示されている機種と同じ機種をプレイすると、その先輩ペアとの友情度が上がりやすくなる。また、ズッ友になった先輩ペアが指定する機種をプレイすると、すべての先輩ペアとの友情度にボーナスが入るので、これらの要素をうまく生かしてどんどん友情を深めていこう！　さらに『クイズマジックアカデミー賢者の扉 Season2』の「BEMANI検定」を受けても特別ボーナスをゲットできるぞ！

先輩ペアがはまっている機種やズッ友となった先輩ペアが指定する機種は、何回かプレイすると別の機種に変わる。こまめに確認することで、友情を深める手助けとなってくれるのだ。

もっと早く先輩たちと友情を深めたいなら『DanceEvolution ARCADE』や『SOUND VOLTEX BOOTH』をプレイしてみよう。『DanceEvolution ARCADE』は、プレイ後に対応機種をプレイするとすべての先輩ペアの友情度にボーナスが入り、『SOUND VOLTEX BOOTH』はプレイ後に指定された機種をプレイすることですべての先輩ペアの友情度に特大ボーナスが入るのだ!

定番ペアから驚きのペアまで！　各ペアからのコメントを紹介！

Mutsuhiko Izumi & S-C-U

泉 陸奥彦で〜す。ショッチョーで〜す。今回は二人で明るくてノリノリのテクノの曲を作りました。曲名は「ラキラキ」。え？　意味が分からないって？　特に意味は無いけど、しいて言えば「キラキラしたラッキーな曲」って感じかな。テンポが速いので……と思ったら、みんなもっと速かった（笑）。ともあれ、ぜひ、ズッ友になってプレーしてくださいね！

大日本鉄倶楽部【あさき＆９６】

おこめッ！　それは我々日本人に欠かせない食生活の一部ッ！　ニッポンの象徴ともいえるお米を、西洋の音楽のシンボル：ヘビーメタルと合体（ユニオン）させたのがこの楽曲！　まさにワールド、まさにグローバル、まさにアース！　幾久しいご繁栄をお祈りいたしまして、声高らかにご唱和願います。乾杯。

Akhuta y OJ

「Akhuta y OJ」デス。
悪態王子と呼んでくれよな。俺たち最高にイカしたヴィジュアル系バンドだぜ！ 今回の楽曲「虹色の花」の聴きどころは、なんといっても新人Akhutaのイカしたヴォーカルじゃないかな？　そして見た目に依らないポップなところもいいだろ？　そこんとこよ・ろ・し・く!!

猫叉 L.E.D.Master+

どうも、L.E.D.です。今回、私のパートナーであるところの猫叉Masterさん（+）は『IIDX』でも一緒に開発を進めているいわばチームメイトですし、私よりもベリーナイスしっかりものさんなので、私はこのコラボ曲を、大船に乗ったつもりで制作しました。そんな私たちの楽曲をプレイして、君もズッ友になったりしてみないか？

MAX MAXIMIZER VS DJ TOTTO

リフレクきっての異端者であるMAX MAXIMIZERと、BEMANIに新たな風を吹かせ始めたばかりのDJ TOTTOという非常にクセの強いペアなので、お互いの音楽性がうまく融合するのか曲が完成するまで解らないスリリングな制作でした。ゲームでもスリリングでやりごたえ抜群になっています のでぜひチャレンジしてみてください！

TAG × U1-ASAMi

この曲は僕たちの初のコラボとなります。二人の間を何度も行き来して完成させていきました。途中、あさきさんと96さんのペアの勢いに青ざめたりもしましたが、自然に組み上がっていき二人の要素が存分に詰まった作品になりました。ぜひゲームセンターで聴いて皆さん楽しんでください。

TOMOSUKE × seiya-murai feat. ALT

ずっと一緒にポップンを作ってきた仲で、メロディを大事にするところなど共通点も多く、組みやすかったですね。TOMOSUKEスケッチと聖夜カラーが融合するとどうなるか？　ぜひ聴いて確かめてください。BEMANI学園は年齢制限なしです！　友情に恋愛にと、学園生活を十分楽しんでください。

Mutsuhiko Izumi & S-C-U／
ラキラキ

猫叉L.E.D.Master+／
GAIA

Akhuta y OJ／
虹色の花

TAG×U1-ASAMi／
Synergy For Angels

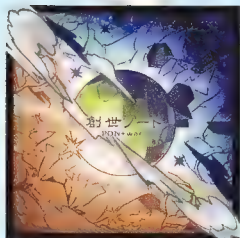
アーティスト名	アーティスト名	コラボアーティスト名	楽曲名
泉 陸奥彦	ショッチョー	Mutsuhiko Izumi & S-C-U	ラキラキ
あさき	96	大日本鉄倶楽部【あさき＆９６】	お米の美味しい炊き方、そしてお米を食べることによるその効果。
Akhuta	肥塚 良彦	Akhuta y OJ	虹色の花
L.E.D.	猫叉 Master	猫叉 L.E.D.Master+	GAIA
MAX MAXIMIZER	DJ TOTTO	MAX MAXIMIZER VS DJ TOTTO	STULTI
Sota Fujimori	Des-ROW	Sota ÷ Des	Empathetic
TAG	U1-ASAMi	TAG × U1-ASAMi	Synergy For Angels
PON	wac	PON+wac	創世ノート
TOMOSUKE	村井聖夜	TOMOSUKE × seiya-murai feat. ALT	晴天 Bon Voyage

※残りの1ペアはシークレットとなっております。

次のページでインタビューを掲載している二組のアーティストにそれぞれ気になるペアを聞いたところ、どちらのペアも大日本鉄倶楽部とMAX MAXIMIZER VS DJ TOTTOという二組のペアを挙げていた。すべての楽曲が気になるのはもちろんだが、中でもこの二組の楽曲は特に注目してみてもいいだろう。どんな楽曲に仕上がっているのかは、先輩ペアと友情を深めてキミ自身で確認しよう!

ピックアップインタビュー Vol.1

PON+WAC

(PON & wac)

解禁楽曲

創世ノート

この二人だから作ることができる世界を表現

wac の壮大な世界観と PON の歌声が融合！

——お二人は今までにコラボしたことがあると思われがちですが、実は今回が初なんですよね？

wac　二人だけでとなると初めてですね。

PON　今までだと、僕の曲をwacさんがアレンジしたということはありましたね。

wac　僕の曲でギターを弾いてもらったり、コーラスを入れてもらったりとかは何度かあったね。

——お互いよく知る仲だとは思いますが、初めて二人で曲を作ってみていかがでしたか？

PON　悪い気はしないですね（笑）。

wac　それいいね。悪い気はしない（笑）。

PON　お互い自分だけの世界を作るタイプなので、あえて組むことは無かったのですが、今回こういうイベントで組むことにより、相乗効果で面白い曲ができのではないかと思います。

wac　互いが自分には無い部分を相手で補完できたし、組んだ意味があったよね。

——そういう部分はコラボならではですね。

wac　僕に無い「ギター」、「歌」という部分をPON君が補ってくれたので、じゃあ自分はどこを補うのか。というところが今回難しかったです。

——今回の曲のテーマはどんなものなんですか？

wac　まず最初にあったのが、この二人だからというより、PON君が居るなら歌うしかないだろうというところでした。男性ボーカルがそんなに多くない機種にも入ることになるので、そういった機種の人たちにも受け入れてもらえる曲はどんなものだろうと考えつつ、自分たちらしい曲の方向に持っていった感じですね。

PON　最初のコンセプトは、wacさんの壮大な世界観と僕が組み合わさるという感じでした。wacさんといったら世界作るっきゃないって話になったんですよ。

wac　まあ、世界作るか滅ぼすしかないからね。

PON　その結果、古い世界は捨てて新しい世界を作ろうという「創世ノート」が生まれました

wac　そうね。いきなり結論言っちゃったけど。

——そういう意味も含んだ楽曲名なんですね。

wac　今回はタイトルが最後まで浮かばなくて、タイトルの決定に一番時間がかかりました。

——歌詞のイメージや歌詞の引用などで決めたわけではないのでしょうか？

wac　歌詞のベースは僕なのですが、それとは別に最初PON君が仮歌を歌ってきてくれたんですけど、その歌詞がその場の勢いで歌った歌詞にしては結構良く、共通する世界観があったんです。なので、完成した歌詞にも、そういう部分を取り入れているので、歌詞も合作みたいな感じになっています。そこからタイトルを考えるに当たって、世界を作る話だから「創世」は入れたいねと話はしていたんですけど、なかなかしっくりくるタイトルにたどり着かなくて。

PON　そこで、僕の曲に「探検ノート」っていう楽曲があるんですけど、それと創世記をもじって、「創世ノート」というタイトルになりました。

——タイトルからお二人それぞれのイメージが少なからず感じられますね。

wac　そうですね。歌詞には二人の過去の曲をもじったフレーズなどがあったり、それを辿っていくような部分もあって、いろいろやってます。

——その曲でボーカルを担当されたPONさんは、歌ってみていかがでしたか？

PON　今までとは少し違う感じですね。あんなに泣き泣きのメロディを歌うことが無いので。

wac　作りながら震えてたもんね（笑）。

PON　震えましたね（笑）。でも新しい感じはしました。壮大で物語性があってシリアスなものということで、今までとは違うテイストで楽しかったです。

wac　メロディを僕の方で半分くらい作って、残りの部分をPON君に自由に足してもらうというノリで渡したので、メロディも二人の音が交ざり合っている感じは強いですよ。

PON　両方のいいところを出せたんじゃないかなと思います。

——今回の経験から、今後自分で曲を作るときに刺激になるようなことはありましたか？

PON　僕はこの路線の曲を一回出したので、これからの曲の幅が増えた気がします。

wac　泣きメロ歌えるみたいな。

PON　そうですね。僕が急にこういう雰囲気の歌い出すと、どうしたんだって言われそうですけど、企画となると多分ソフトに受け入れてくれると思うのですが……。僕の新たな一面を試せるチャンスとして、受け入れられるかどうか楽しみですね。そういう点ではとてもよかったです。

wac　僕の方は、結構メロディとか完成していなくても大丈夫なんだなって思いました。

PON　僕が補完できたところも、いろいろありましたからね。

wac　後は二人で作ることの意味も感じました。

PON　作り込み過ぎない方がうまくはまったりしましたし、新しい感覚でした。

wac　けれど、タイトルは最初に決めた方がいいなって思いました（笑）。テーマが決まっていたのにタイトルが決まらなかったっていうのは初めてだったので、そこは反省してます。

PON　でも結果的にイイ感じになりましたから。

——では、最後に読者へ一言お願いします。

PON　僕らの楽曲は、全ペアの中でも1、2を争うくらい二人の良さが出た楽曲だと思っています。ぜひ解禁して楽しんでいただきたいです。

wac　音楽的な部分もさることながら、二人でポップンミュージックのサウンドディレクターを引き継いできて、そんな二人だから作れる世界だなっていう部分も大きいので、それがBEMANIの各機種に広がっていくことが楽しみです。ぜひ楽しんで遊んでいただけるとうれしいです。

イベントポスターでのwacのポーズは蹴りのポーズで、手は爪を立てているようなイメージとのこと。基本的には武闘派という設定で、本ページの写真でもファイティングポーズを取っている。
一方PONは、マイクを持っていないと喋れない子という設定。また、別件だが7月に『ポップンミュージック サニーパーク』のサントラが発売予定。どうやらロング枠が充実しているとのことなので、こちらも要注目だ。

ピックアップインタビュー Vol.2

SOTA÷DES

(Sota Fujimori & Des-ROW)

コラボ中随一の斬新さ それが Sota ÷ Des

——お二人がこのような形でペアを組むというのは初めてですよね？

Des-ROW（以下Des） いや、実は二回目。

Sota Fujimori（以下Sota） えっ!? またまた、いつも勝手なこと言うんだから（笑）。

——実際お二人で楽曲制作をしてみての感想はいかがでしたか？

Des 俺がほとんど丸投げしちゃったところもあったので、Sota君つらかっただろうなって思ってます。最初に二人でこんな曲にしようって決めたけど、その後Sota君に任せた部分が結構多かったから、負担が大きかったかなって。

——曲の方向性はどのように決めたんですか？

Sota 周りと被らないようにと考えながらだったということもあり、最初なかなか曲の方向性が決まりませんでした。でも、ある日Des-ROWさんの方から何曲かこういうのどう？ とサンプルを聞かせてもらい、それがドラムンベースでいい感じだったんですよね。けれど、ドラムンベースだけだとたくさん出ているので、これに何か新しい要素を入れようと考え、海外で流行しているドラムンベースとダブステップの融合したようなドラムステップっていうジャンルを提案しました。Des-ROWさんもそれに賛同してくれたので曲の方向性が定まりました。

——そこから曲作りが始まったわけですね。

Sota はい。曲のベースは僕の方で作りました。また、収録する機種にギタドラも含まれていたので、ギターを弾けるDes-ROWさんにギターと作詞、ボーカルをお任せしました。

Des その後がね、大変だった。俺が適当にやったのがバレて、Sota君が若干涙目になって俺の席に来て「この歌詞何て言ってるんですか？」って聞いたから、「俺の言葉。俺語」って言ったら「は？歌詞は無いんですか？ 意味無いんですか？」って聞かれて、意味は俺にも分からんって言ったら、「や、やり直してもらえませんかね？」っていうやり取りがあったよね。そのとき、ああバレたなって思った（笑）。その後きっちりしないと許さないぞっていうくらいの視線を感じたから、その後は頑張ったんですけど。

Sota そういえばそんなことありましたね。

Des ちょっと……ほんと……ごめん。

Sota え、ここで!?（笑）

Des いや、ごめん。それと、ごめんついででもう一つ。「このギターやばいですよね？」っていうのもあったね。

Sota それ弾き直しの話ですよね。僕が曲をある程度完成させて、Des-ROWさんに投げて、Des-ROWさんがそこにギターと歌をかぶせてきてくれたんですけど……。それを僕全部ボツにしたんですよ。やり直してくださいって（笑）。

Des 丁重にボツにされたんだよね。

Sota かなり丁寧に、角が立たないように。申し訳ないですけど、もうちょっとしっかりやってもらえませんか。といった感じで。

Des 言い方は丁寧だけど、意味は使えないってことだからね（笑）。もう編集する気にもならないみたいなこと言ってたでしょ。

Sota そんなこと言ってないですよ（笑）。

Des あれ、そうだっけ？ でもちょっとへこんだんだからね（笑）。

——そんなことが（笑）。では、作り直された歌詞はどのようなイメージなのでしょうか？

Des 1＋1が3にも4にもなるという感じのテーマがあります。二人でやることによって、一人じゃできないことができる。ということをイメージしました。世間一般でもこういったことは起こりうるってことを言いたかったんです。それを今回のコラボに掛けて、世界中みんなで協力したらもっとすごいことができますよっていう歌詞になってます。まあだいぶカットされてますけど（笑）。

Sota 最初、頭からずっとラップっていうか語りが入ってたんですよ。でも、これはないですよねって言って全部カットしました（笑）。

Des 俺結構気に入ってたんだけど（笑）。あれだけ俺が夜中に寝ないで入れたラップが。

Sota 一部は使用させていただきましたよ。

Des 10分の1くらいでしょ。

Sota 後は、最後に歌詞のテキストをいただいたら、英語の綴りが間違えていて、もう一回書き直してくださいって戻しました（笑）。

Des そこもう気付いてるなら直してよって思いながらも、もうそれまでに迷惑かけてるから逆らえなかったんですよ。すいません（笑）。

Sota でも嫌な顔一つせずちゃんと対応してくださったので、最終的にはいいものができたのかなって思ってます。

Des 最後はもう信頼して仕上げは全部任せましたが、良い曲になってますので、ぜひプレイしてください。

——曲のタイトルについてですが、これはどのように付けたのでしょうか？

Sota タイトルはかなり悩んで、歌詞の中のempatheticという単語を引用しました。実はこれが、本当になかなか決まらず、最後の最後にタイトルが決まりました。

——最後に読者へ一言お願いします

Sota 今回どのペアも新しいことに挑戦しているので、楽しんでいただければ幸いです。もちろん僕ら自身も楽しみながらできたので、そういう雰囲気が皆さんにも伝わればうれしいです。

Des 今回はポスターも張られるので、写真と曲のギャップが結構あるので、それを比較してみてクスっと笑ってもらえたら面白いかなと思います。そういう楽しみ方もあるかなと。あと、今回って学園じゃないですか。今度女学園でやりたいですね。みんなで女装して。

異例のコンビが、新たな化学反応を起こす!?

学園からのおしらせ 今回のインタビュー風景の写真が無いのが非常に残念ですが、当人たちは非常に楽しんでインタビューに応じてくれました。このような話題が出ていますが、機会があったらまたやってみたいですか？ と聞いたところ、どちらもやってみたいと笑顔で答えてくれたので、今度の応援次第では、また壮絶な話が聞けるかも!?

新ネタ投入！ まだまだ終わらない!!

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2012年3月27日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

Text：福士

今月は、タッグアサルトを利用した走り状態からのn択テクニックを大特集。新たなコンボを習得して、新鮮な気分で対戦に臨んでみよう！　もちろん、セットで対策を覚えておくことも忘れずに!! 走って走って走りまくれ!?

TEKKEN-NET GWフェス'13 開催中！

●開催期間：2013年4月24日（水）14時～5月15日（水）10時

今月もキャンペーン情報からお届け！　本作のネットワーク連動サイト「TEKKEN-NET」にて、上記期間中に「TEKKEN-NET GWフェス'13」を開催！

ファイトマネーや新アイテムなどをゲットするチャンス！　この機会を見逃すな!!

●そのほかにもイベント盛りだくさん

期間中は高額ファイトマネーが獲得できる「鉄ラッチ 4th.」や「鉄ロト5th.」、そして「拳闘気」（黒）や未発売アイテムが獲得できるだけでなく、下に写真で紹介している超プレミア・デザインカードが当たる「鉄GASSEN 5th.Round.」などなど、さまざまなイベントが開催されるぞ！　オリジナル・カスタマイズの大チャンスの「TEKKEN-NET GWフェス'13」、期間中は【TEKKEN-NET】をこまめにチェックすべし！

・TEKKEN-NETはコチラから　http://tekken-net.jp

「鉄GASSEN 5th.Round.」でしか獲得できない、2種類の超プレミア・デザインカード！　ぜひイベントに参加しよう!!

※掲載したキャンペーンの開催日時や内容は、予告無く変更または中止となる場合があります。あらかじめご了承ください。

コンボパーツに革命を起こせ！

帰ってきた!? 鉄拳陸上部2013

「鉄拳6BR」以来、久しぶりに"走り状態からの強烈なn択"である、通称「鉄拳陸上部」が帰って来た！　走り込みを勝利につなげろ！

走る走る！　俺たち！

本作においては、4歩以上走ることで3D格闘ゲームには珍しい「完全無敵状態」となる無敵ショルダータックル（以下、タックル）が繰り出せる。しかし、立ち回りの最中にこれを出せる距離まで離れるのは困難であり、タックル自体が相手の軸移動で簡単に避けられてしまう。そのため、クマやパンダ以外のキャラクターは、意図的にシングル戦で戦術に取り入れることが困難とされてきた。

だが、本作の目玉であるTAを使い、コンボ中に任意に距離を調節すれば別である。下の連続写真で流れを追ってもらえば分かる通り、バウンドを含めた一連のパーツで、相手が受け身を取ると確実にタックルが確定して40（重量級のキャラは47）もの大ダメージを与える。ダウン状態を維持していても、自動的に踏み付けが出る状況を作り出すことができる。これは非常に強力で、最低でもコンボの締めに補正のかからない10（重量級13）ものダメージが保証されているということになるのだ。期待値で見るとさらに強力で、相手の寝っぱなしにはダメージ17のスライディングや、各キャラ固有のダウン状態に当たる技を当てられるので、壁を考慮しなければダメージ効率は最高のコンボとなる。

しかも恐ろしいことに、この起き攻めは相手のタッグクラッシュすら許さない。適切なパーツと距離を把握すれば、相手のタッグクラッシュも自動的にタックルで撃墜できる自動選択になるのだ。

重たいヤツこそ走れ！

左記の通り、壁無しステージでは大抵の場合この陸上部コンボが全キャラにおいて期待値が最高クラスになるのだが、その中でも特にオススメしたいのが重量級のキャラ。具体的にはジャック、ジンパチ、オーガ、マードック、クマ、パンダ、ボブ、ガンリュウの8名である。

これらのキャラは前述の通り、タックルや踏み付けのダメージがほかのキャラより大きく、期待値がさらに底上げされる上に、体が大きいため受け身にタックルを重ねるのが簡単になっている。特に、ヒット数が多い場合に有効なコンボの締めの技が少ないガンリュウやクマ、パンダでは、走り込みによる恩恵は非常に大きい。

ラース＆レオのコンビで見てみよう。まずはラースで空中で6ヒット目にバウンドさせ、TAを使いレオを呼び出す。

レオで追撃し、さらにダメージを稼ぐ。レオの攻撃の終了間際にラースが後ろダッシュをし、距離を調節したら……。

⇨⇨⇨入力でラースを走らせ、陸上部開始！　TAの硬直を把握し、⇨⇨⇨を素早く入力していいスタートを切るのがコツ。

[illegible]グで調整できるが、K.O.直前などの確実にダメージを与えたい場面では、普段のコンボを入れよう。

●有効活用できる技の条件

必須条件	①技のつなぎが速く、元々キャラの動き出しが早い	②縦回転を誘発するなど、高くor遠くに相手を飛ばす
あるとうれしい条件	③ダメージが大きい	④陸上部をやめて壁コンボに移行できる

上記条件のうち、①か②のどちらか、あるいは両方を満たしていないと、完璧な陸上部コンボはほとんど不可能だ。また、TA中に元のキャラで距離や軸の修正が効かせられないと、タックルで安定して相手のタッグクラッシュをつぶせない。タッグクラッシュを捨てるなら、さまざまな技で相手の受け身にタックルを確定させることはできるのだが、期待値は下がることになる。

③と④は、満たしているとうれしい条件。③により普段のコンボとの比較で陸上部コンボの有効度が上下し、④を満たしていれば壁ありステージでも気兼ねなく使うことが可能となる。

●有効活用できる代表的な技

[キャラクター]技名(コマンド)	適応空中ヒット数	該当する条件(上記カコミ例)
[ジャック6]ピボットガン・ブラスター3段目溜め(⇨ホールド)	2~3(B)	①③
早いヒット数でバウンドさせた場合のパーツ。2段目と3段目の間に、もともとのキャラで1発技をはさむ必要があるので注意。レシピ例:(アーマーキング始動)ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⇧)→ブラックスマッシュ→レバークラック(⇧)→ハンマーインパクト(⇨)▶ピボットガン・ブラスター3段目溜め→ブラックスマッシュ→3段目ヒット~走り込み　ダメージ89+α		
[ニーナ]左横移動~シャムロック(⇩⇧⇨)	4~5(B)	②③④
左横移動からステップを伸ばしてシャムロックを入力すると入りやすい。TA中にもともとのキャラで後ろダッシュをすると走り込める。レシピ例:(アンナ始動)ステップインアッパー(⇧)→アガペイトアロー(⇩⇧⇨)→→アガペイトアロー→サーバルブロー(⇨)▶左横移動~シャムロック→後ろダッシュ~走り込み　ダメージ81+α		
[ガンリュウ]右横移動前ダッシュ~勇魚打ち(⇧)	5(B)	②③④
右横移動前ダッシュの流れが忙しいので、ミスらないように練習しよう。TA後は後ろダッシュから走り込むこと。レシピ例:(オーガ始動)ナックルボム(⇧)→ダブルニーランチャー・ハイ2発止め(⇦)→震軍()→ゴライアス・トゥース(⇧)▶右横移動前ダッシュ~勇魚打ち(⇧)→後ろダッシュ~走り込み　ダメージ90+α		
[ドラグノフ]ストレートキック・アバランチブラスト()	5~6(B)	①③④
ほかのパーツと違い、著しく軸がずれている場合を除けば最速で入力すればOKなので簡単だ。アドリブも効くので、後ろダッシュ~走り込みか、壁コンボかの判断を素早くしたい。レシピ例:(アスカ始動)昇打(⇧)→蔵戸(⇦)→阿羅々木(⇧)→芭蕉嵐()▶ストレートキック・アバランチブラスト→後ろダッシュ~走り込み　ダメージ83+α		
[レオ]横移動or前ダッシュ~前掃雷王拳(⇧)	6(B)	①③
最速ではなく、一瞬遅らせないと入らないので、その時間を利用して軸を修正できるぞ。TA後の後ろダッシュは短く取ろう。レシピ例:(ラース始動)ストームヒール(⇦)→フラッシュアウト~ダイナミックエントリー(⇨⇩)→コッキング(ダイナミックエントリー中に)→ボルトライナー(⇨⇦)▶前ダッシュ~前掃雷王拳→後ろダッシュ~走り込み　ダメージ88+α		

陸上部への対策

では、相手が陸上部コンボで走り込みをしてきた場合には、どう対処するのが正解なのだろうか。結論からいえば「無傷でやり過ごすことは非常に困難」ということになる。これを念頭に置きつつ行動を選択していくといい。

基本となるのは、ダウン状態の維持だ。踏み付けをみすみす確定させられるのは歯がゆいが、踏み付けをコンボの締めのダメージとして見た場合、10or13は許容範囲である。ダメもとで踏み付けを回避しやすい左に横転をしつつ、踏まれてからの攻防に切り替えて集中するのがベストだ。その際には、踏み付けをくらってから慌てて最速でチェンジをすると、リーチの長い技でこちらのチェンジを狩られてしまうので留意しておこう。

ちなみに「受け身を取らずにダウン状態で待ち、相手のタックルに合わせてジャストタイミングでチェンジ」とすることで、回避することは理論上可能なのだが、これは非常に難しい上に、失敗すると2キャラとも地上補正がかかった威力のタックルをくらってしまい、取り返しのつかない被害を受けてしまう。狙わない方が賢明だろう。

ダウン状態を維持していると、今度は相手が走り込みを直前で停止し、威力の高い技をダウンに狙ってくるはずだ。これはタッグクラッシュやその場起き上がりで回避できるが、視認してからの対応は困難なので、ある程度のリスクを覚悟した上で狙おう。こちらの控えのキャラがタッグクラッシュをタックルで撃墜されてもいい体力なら、割り切って最速のタッグクラッシュで交代してしまうのも手かもしれない。しかし、走り込むと見せかけて停止→チェンジor横移動or後ろダッシュでタッグクラッシュを避けられてしまうことには注意しよう。

陸上部エースに注意!

陸上部コンボは、パートナーを考えればほぼ全キャラで可能であるが、それらの中でも飛び抜けて危険なのがダウン投げを持つキング、アーマーキング、マードックの三人だ。一番被害が少ないはずのダウン状態の維持が、ダウン投げによってとんでもないリスクを負わされてしまう。この3キャラはダウン状態に当たる走り中の高威力技も持っており、寝っぱなし安定というわけにはいかない。

幸い彼らは高威力&起き攻め付きの各種の空中投げでコンボを締めることが多く、陸上部コンボはあまり狙われる機会が無い。しかし、一度狙われると非常に危険な面々なので、後転してタックルを空中でくらい18or21のダメージを受けた方が、場合によっては安全かもしれない。特にマードックは危険極まりないので、常に意識しておこう。

相手が陸上部コンボを狙っているかを、TA中の挙動で冷静に判断しよう。

踏まれてOK。その後も相手が有利なので、慎重に起き上がろう。慌ててチェンジはNG。

タッグクラッシュは確実に交代できるが、読まれると危険な上にタックルに負けることが多い。

図々しく相手が痛い技でダウンに追撃してきても、ガマンがベター。読み合うとリスキーだ。

月刊ナムコ魂 Vol.52魂

ランバトの優勝者が暴れまくる!? そして番長がついに……

イケメン祭り!?　番長軍団野望珍道中記

1月から始まったランキングバトルin巣鴨！ 1月の代表は「ノビ」、そして2月の代表は「西君」だ！ そう、日本初「ノビ」と同じ日に鉄拳王になった若きイケメンが、ランバトの死闘を勝ち抜いて代表になったぜ！　大阪は初めてという彼が、どのような闘いを見せてくれるのか!?　修羅の国といわれ、数々の刺客を返り討ちにしてきた大阪勢がどう立ち回るのか!?　全部が楽しみな一日になりそうだぜ♪

覇道その……

今回もニコ生放送をするってことで、最近鉄拳を始めてメモ帳と指導書を欠かさず持ち歩いている「日野P」、そしてついに2代目鉄拳番長に就任した「ノビ」も来阪したぜ♪　番長も最後の組手ということで、精一杯交流してきたぜ！　まずは組手！ 今回は「ノビ」が3敗、「西君」は5敗すると罰ゲーム（落書きの刑）が科せられることに！　はい、いきなり大阪の洗礼を受けたのは「西君」だ……。「のもかげにゃんにゃん」に、にゃんにゃんされてまずは幸先いい（!?）1敗を……。「ノビ」もさくさく負けていく……さすが修羅の国だ……。二人とも余裕を見せること無く、いつもギリギリの試合展開だったぜ！　「ノビ」はさっくり3敗(笑)。しかし、「西君」は4敗したタイミングで何かに火が付いた!?　入ってくる刺客をバッタバッタと切り裂く姿、これでこそゲストだ！（罰ゲームしたく無いだけじゃないかと……）そのまま4敗で面目を保ったぜ！

そして2on2！　「ノビ」のペアはまさかの「日野P」！　優勝あるか!?　そして、「西君」のペアは「負け侍」、番長のペアは「四代目松茸侍」ということになった！　……ん？　「鰤丸」、「まこ竜」ペアってなんだ？　このペアだけおかしいだろ（笑）という組み合わせもありましたが、無事に16チームでのバトルが始まったぜ！　まぁ、三人とも一瞬で散りましたよ……大阪の壁は厚かった……。仲良く全員落書きされて、みなさんイケメンになりましたよー……ん？　一人だけ責任を背負っていない人が居る……そう、「日野P」。落書きは……まぁ元からいっぱい書いているからい（ゲフンゲフン）と思っているところに、あるアイマス勢から一瓶の差し入れが……「絶倫無双コブラ」！　これからもたくさん頑張ってほしいので、すべて飲んでいただきました！

と、罰ゲームを受けている最中に優勝者が決定した……前評判通り「鰤丸」、「まこ竜」の関西トップ2だ！　おめでとう!!

もう好きにしてくれぃ！　という男気すら感じるこのたたずまい。

関西最強級が組んじゃダメでしょ!!　おめでとう!

相変わらず何しても似合いますな……この男

あれ？イケメン祭りか……さらにイケメンになりましたな。

ノビのハワーに日野Pも興奮！　コブラで興奮！　夜も興奮！

決勝の緊張感……圧倒的なパワーを見せられたぜ！

三島戦闘

TEKKEN MUSEUM

鉄拳ミュージアム

月刊 鉄拳ミュージアム

さよなら番長軍団　抗争最終戦!

新世界の幕開け

3月に急きょ始まった軍団抗争戦……何を示唆するのか？　と気になっていた皆様、そう、この最終戦をもってナムコの鉄拳番長が卒業だったのだ！

その最終戦では、巣鴨に来店したすべてのプレイヤーを「日野P軍」と「番長軍」に振り分け、天下分け目の関ヶ原を実施した！　「日野P軍」は番長に引導を渡すため、そして対する「番長軍」は老害ながらまだ闘えるところを見せるためにぶつかった!!

「日野P軍」の軍師には「ノビ」が、「番長軍」の軍師には「ユウ」が付き、それぞれのチーム編成を考えていった。46人もの参加者が集まり、23VS.23のバトルが始まった……。数々の名勝負があり、今まで表舞台に出ていなかったプレイヤーが活躍したり、この日のために遠方から来場していただいたプレイヤーも……。結果は最終戦までもつれ込み、「番長軍」の勝利に……。勝利したものの、番長が卒業することには変わりは無い。ここで、ナムコの2代目鉄拳番長として「ノビ」が就任した！　これから鉄拳を盛り上げるために頑張れ！

もう……かわいい!!　番長が自腹で用意したそうです。

古水がやってくれた！　なんたかんたて最高の男だなぁ！

なかなか見ることができないショットですね……貴重!

要所要所でいい働きをした「はるすけ」、「みくろむ」に日野P公認!

番長軍団の真剣さ……負けられない闘いがここにある!

一方日野P軍団は、余裕からか笑顔ですね。

鉄拳番長より

私が番長に就任して3年以上の月日がたちます。最初は番長というキャラクターをだれも知らない中でスタートし、初めてnamco中野店で開催したイベント参加者は、偶然その場居た、たった三人でした。そこから全国、全世界を飛び回り、namcoで鉄拳を盛り上げるということを使命に活動してまいりました。私一人の力では何もできなかったので、「ノビ」や「ユウ」を始め、多くのゲストプレイヤーを連れて各地のプレイヤーと交流を重ね、多くの仲間ができました。闘劇に出るため、二度も沖縄に行き出場権を取ったことは記憶に新しいです。そして特化店舗として、namco巣鴨、namco大阪日本橋に鉄拳ミュージアムを作り、多くの筐体を設置し、ナムコ公式ニコニコチャンネル　ナムコ（ゲー専）を開設し、現地に来ることが難しいプレイヤーにも対戦やイベントを見ていただき、楽しさや雰囲気を知ってもらうということも実施しました。その結果、これだけ多くのプレイヤーに認識していただき、そして集まっていただけるようになりました。それらは多くのプレイヤーに多大な時間を費やしてもらい、協力いただいた結果だと思っております。関わってくれたすべてのプレイヤーに、ここで「ありがとう」と言わせてください。ナムコの鉄拳番長としては卒業しますが、今後は一プレイヤーとして、そして新しい勤務先であるバンダイナムコゲームスの番長として、これからも頑張りたいと思います。お会いしたときには、気軽に「番長！」と声をかけてくださいね。皆様、本当に今までありがとうございました。

2013年3月30日　鉄拳番長こと判藤俊介

壮大なる弾幕叙事詩、ここに始動

アーケードへ久々に新作STG(シューティングゲーム)が登場、しかも家庭用機版で先行体験が可能!?　期待の新作、その第一報を一挙公開！

Text:ちくわ

Caladrius
カラドリウス

カラドリウス(Caladrius)	
■メーカー	：MOSS
■ジャンル	：ゴシックホラーシューティング
■対応機種	：Xbox 360
■発売日	：2013年4月25日
■価格	：限定版9,240円(税込) 通常版7,140円(税込)

まずはXbox 360から、そして今夏アーケードへ!!

本作『カラドリウス』は、まず2013年4月25日にXbox 360版が発売され、今夏アーケード版が稼働という、異例の形の完全新作。キャラデザインに『デュラララ!!』のイラストなどでおなじみヤスダスズヒト氏、音楽にVGM巨匠集団ベイシスケイプ、制作は『雷電Ⅲ』、『雷電Ⅳ』のMOSSと、豪華制作陣による壮大なダークファンタジーの物語が展開する。家庭用は難易度設定などの幅が広く、STG入門や、アーケード版の予習用に最適だ！

「守る」ということ

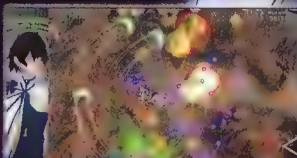
激動を前に信念を問われる若き騎士。機体は機動性すら犠牲にした超高火力型。

守護騎士団団長
アレックス・マーティン
&ソード・イフリータ
CV. 内田 愛美
Alex·Martin

3種類の「エレメントシュート」を使い分けろ!

各自機は攻撃型・支援型・防御型のサブショット「エレメントシュート」を持ち、時間で回復するゲージを消費して使用できる。強力なこれらをどこで使うか、アイテムでどれから性能を強化するか。限られたリソースを使いこなす手腕が問われる！

虚しき使命

一族の宿命に憤る青年は、高機動機体ですべてを終わらせるため空を駆ける。

Kei·Percival
錬金術師
ケイ・パーシバル
&ヴァルキリー・ランス
CV. 豊永 利行

汝、何を信ずるか

Maria·Therese Bloomfield
王国教会シスター
マリア・テレーゼ・ブルームフィールド
&ライトニング・ユスティティア
CV. 井澤 詩織

神を信じ、家族の無事を祈る修道女。攻撃範囲が広い支援型という機体の性能も、その性格の表れか。

アーケード版でも実装なるか!?

『カラドリウス』最新解禁情報ピックアップ

Xbox 360版『カラドリウス』をやり込むと解放される要素の中から、情報解禁された気になるものを紹介。全解放を目指せ!

エレメントシュートのカスタマイズが可能に!?

ほかの機体のエレメントシュートを使えば、機体の可能性は無限に広がる。スコアラー諸兄にはぜひ隅々まで研究してほしい!

各機体のエレメントシュートは、クリアキャラクターを増やすことで三つの枠を自由に組み替え可能となる! 三種の攻撃型をそろえた超攻撃仕様、防御型のみ三つ装備した鉄壁仕様など、機体のメインショットや機動力と併せて考えると、あらゆる理想の機体が組み上げられるぞ!

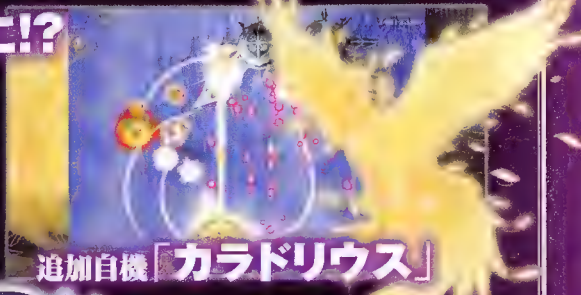
追加自機「カラドリウス」

真の最終ボス「ベルゼブブ」

ストーリーモードのクリアで4機目の自機、全能力が規格外の神鳥カラドリウスが使用可能に! しかしその力でも、最終面(5面)の後に特定条件で出現する真の最終面・6面で待つボスの前では苦戦必至!?

「羞恥ブレイク」で服が……!?

一枚絵も!?

自機も!?

立ちはだかるボスたち、そして主人公たちには、条件を満たすと服が破れる演出が!? 全キャラに用意された特別なグラフィック……キミは全制覇できるか!?

限定版『禁呪の書』パックと追加ダウンロードコンテンツも要注目!

Xbox 360版の本作を購入の際には、限定版『禁呪の書』パックもオススメだ。こちらにはイラスト&サウンドのクリエイター解説を含む32ページの設定資料集、全曲収録のサウンドトラックCDが特別デザインのBOXで同梱されているぞ!

また、今後はダウンロードコンテンツでさまざまな新規要素が追加される予定だ。『カラドリウス』ワールドがさらに広がること間違い無し!

MOSS 駒澤 敏亘社長に聞く! 『カラドリウス』AC(アーケード)版はどうなる!?

アーケードゲーマーとしては、聞かずにはいられない。アーケード版について、開発状況を含めMOSSに緊急取材を敢行!

——まずは、現在のアーケード版の開発状況についてお願いします。

駒澤 敏亘氏(以下、駒澤 ※敬称略) 現在着々と進めておりまして、今年夏には皆さんにプレイしていただけるよう頑張っております。

——アーケード版はどんな内容になりそうですか?

駒澤 アーケード専用の各種調整が主体ですが、ネットワーク対応基板での稼働となるので、ネットワーク対応ならではの要素も織り込みたいと思っています。

——家庭用版をプレイされた方に、アーケード版をどう楽しんでほしいか語っていただけないでしょうか?

駒澤 MOSSはもともとアーケードゲームを制作するために立ち上げた会社であり、20年を過ぎた今でも、アーケードゲームに携わらせていただいております。そんなMOSSですからアーケード版に対する想いは真摯です。家庭用版から始めた人でも、アーケード版から始めた人でも、「ゲーセンでプレイして良かった!」と思えるタイトルにしたいと考えています。

——今回の記事で『カラドリウス』に興味を持った読者へ、ひと言お願いします。

駒澤 『カラドリウス』は一見、さまざまな要素が凝縮された「何でもあり!」な作品に見えますが、旧来のアーケードゲーム(特にSTGゲーム)が持っていた「先を見たい」、「もっと進みたい」という「目的」に対するカタルシスを、今考えうる方法で十分な時間をかけて作り込んだ作品です。「新しいのに懐かしい」という、独自のプレイ感をぜひ楽しんでいただきたいです! ご期待ください。

AC(アーケード)版の稼働まで期待して待つべし!!

Arcadia Illustration Contents
by すう
弾幕少女
ダンマクショウジョ

「宝石箱（ジュエルズ）」芳木町 草花。幸運と幸福を象徴する。

お偉い様がいまだ「黄糸」と呼ぶ異能者の精神汚染が、ついに最前線で戦う「柘榴石」西園寺とまるの身に及ぶ事となった。

これで「宝石箱」の精神汚染は二例目。「白真珠」のネビア姫に続く犠牲者である。

しかも、今回は精神汚染により能力を無力化されたネビア姫とは違い、完全にその能力を敵にコントロールされている。

……つまり裏切りである。

戦闘時は自分の意志を守護宝石である「柘榴石」に委ねるがために、この精神汚染攻撃には絶対の耐性を持つと思われていたところの強みが、逆に弱点となった格好だ。

「攻撃をやめて、西園寺さん！ 何でこんな……」

「宝石箱」はその強大な力ゆえか、超然としていたり、あるいは極めて男性的な振る舞いをするメンバーが多い。

その中で、唯一心を開いて話せる西園寺とまるの暴走を止めるため、心優しき草花は周囲の静止を振り切って出撃した。

その草花の判断は、ある意味では正しかった。

役に立たなくなった下請け企業が顧客からどんな仕打ちを受けるか。

町工場の一人娘である草花ならではの機転なのかもしれない。自分が戦っていれば、超高速でくり広げられる弾幕戦の中ならば、少なくとも消去は難しいはず。

あとは、ほむらが何とかしてくれる。

だけど、自分からは攻撃できない。友達を傷つけるわけにはいかない。

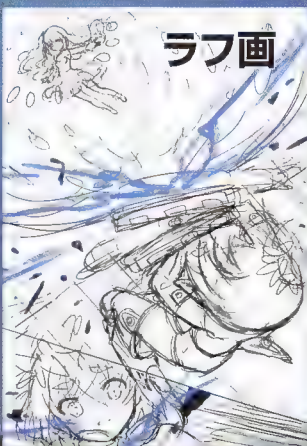
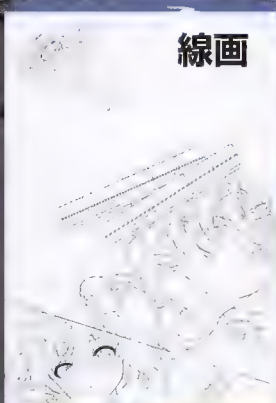
西園寺とまるはどうだろう。

彼女は友を傷つける自分を、心で泣き叫ぶことしかできない。

すう先生からのコメント

はじめまして、「すう」と申します～。恐れ多くも弾幕少女のイラストを描かせていただきました！ あまり描いたことのなかった弾幕戦闘シーンとのことで悪戦苦闘しつつも楽しく描かせていただきました～！ 画面の都合上、鷲谷ほむらちゃんを描くことが出来なかったのが悔しいです……。また機会がありましたらぜひ！

↑特製色紙をプレゼント！ 詳しくはアルカディアブログにて後日発表！（イラストは仮のものです）。

■芳木町 草花 キャラクターデザイン（illusted by もりのほん）

芳木町 草花

Hagimachi-Souka

- ●出身地：不明 ●身長体重：155cm/45kg
- ●スリーサイズ：78/58/80
- ●趣味：土草花いじり ●特技：マジオカート
- ●好きなもの：自然 ●苦手なもの：都会
- ●使用する武器：蒸気連銃（スチームガンズ）

町一番の「お花屋さん」を夢見て農業高校に通う高校一年生。父の経営する会社が倒産の危機。「ごめんよ草花。もう学校には……」。一念発起した彼女は、父が最後の資金で開発した弾幕スーツを身にまとい、宝石箱（ジュエルズ）として戦うことを誓う。

EXAMU-EXTRA! VOL.48

エクサム エクストラ！

今回はアルカナハート×サンリオキャラクターコラボ第5弾のフィオナのイラストを公開！ さらに、気になる大会情報も紹介していくぞ！

ギャラリーEX PLUS

ILLUSTRATED by 赤賀博隆

アルカナハート×サンリオキャラクターコラボ第5弾がスタート！ フィオナ・メイフィールド×ポムポムプリンのカードが限定店舗で手に入る！

稼働開始からアツくなれ！

稼働直前！ 二つの大会が開催決定！

いよいよ稼働が迫ってきた『アルカナハート3 ラブマックス!!!!!』。何と、稼働直後から二つの大会企画がスタートすることが判明した！

まずは、稼働直後の土曜、東京は秋葉原のゲームセンター Heyにて、「アルカナハート3 ラブマックス!!!!! 稼働記念大会」の開催が決定！ 当日はアルカナグッズの特別物販なども企画されているので、「大会はちょっとキビしい！」という、アルカナファンも大会に参加せずとも十分に楽しめるイベントとなっている。

そして、もう一つは全国各地で開催される店舗ごとのランキングバトルと連動した全国大会、「エクサムカップ2013 ～アルカナハート紳士の戯れ～」。

エクサムカップ2013 ～アルカナハート♥紳士の戯れ～

この大会は、各店舗でのランキングバトルが予選となるゲームセンター密着型の公式大会。今まで『アルカハナート3』でランキングバトルに出場しているプレイヤーはもちろん、『アルカナハート3 ラブマックス!!!!!』から参戦予定のプレイヤーもぜひ参加してほしい！

詳しくはエクサム公式ブログ
にてご確認ください

新たな「アルカナハート」コラボカードも登場！

ジュエルペットと魔法のエプロン lovely 稼働開始!

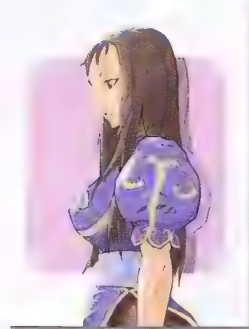
サンリオオールキャラクターたちと一緒にお料理をするカードゲーム『まほうのエプロン』の最新弾『ジュエルペットと魔法のエプロンlovely（ラブリー）』が絶賛稼働中! そして、上記のアルカナハート3 ラブマックス!!!!!稼働記念大会」では、アルカナコラボカードの排出率がグッとアップするほかエクサムオリジナルグッズの当たるカード交換くじなどが予定されているぞ! アルカナ紳士諸君は、大会の待ち時間に『まほエプ』にもチャレンジ!

詳しくは、まほうのエプロン公式ホームページ
<http://www.mahou-no-apron.com/top.html>をチェック!

86ページから『アルカナハート3 LOVEMAX!!!!!』
稼働直前特集！ システム＆各キャラ最速攻略情報をチェックしよう！

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P063-064（CMYK）
カイゼルちくわ：P065-067（グレースケール）
田渕健康：P064（ハガキ番）

唐突に隔月刊になってシ・モータわけで寝耳に大洪水な今日このごろですが、アフロはいつも通りに突っ走りますとも！　SNKG（そなかじ）で、フリーダム自由な投稿ページ、今月も始まりじゃい！

今月のACE！

（福岡県　皐月トミィさん）

（島根県　ダンシングおりん君）Ⓗ闘いの先にある答えを求めて。だけどちょっとだけ、一息。

（静岡県　小鳥遊みどろさん）Ⓗマックスはあとで全力応援！

（青森県　五森セキさん）☆『LoVⅢ』稼動へ向けて、準備万端！

（長野県　美倖ゆうあさん）☆未来忍者、ここに推参にござる！

（千葉県　スーパーバーザム君）☆見よ、この雄姿！　悪魔ロボット（だと思われ）ここにあり！

（青森県　水玉うるるさん）☆リエちゃんの笑顔とは裏腹に、ハガキ裏には三つ巴罰ゲーム案。ナイス！

（北海道　柊かえでさん）☆一面のラベンダー畑にクーラ。きっとここは富良野に違いない（笑）。

（神奈川県　アフロ音ゲー部@もこノイド君）Ⓗモノクロームのわびとさび。

（京都府　シーエム君）☆国民的アイドル？　いやいや、今日は男の子の日！

（神奈川県　未虎さん）☆ブロードウェイにさん然と輝く星一つ！

（石川県　白銀姫さん）☆正義は常に、己が心と共にあり。

（愛知県　黒助さん）☆新たな段階へと進む世界。まだまだ闘いは続く！

（東京都　シーナ・エマナ君）☆大冒険でくったくた。今日はここらで野営に決定！

（大阪府　SEN@オム君）☆咲き乱れよ恋の華！　ロックの調べに舞い踊れ！

（北海道　包帯ｒｍｘさん）☆なんとも可憐なプリセルジス少女！

（千葉県　N・H君）☆あわわ、こいつは目のやりばに困りんぐ。

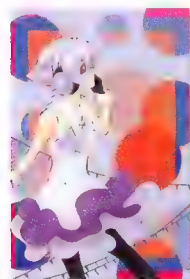
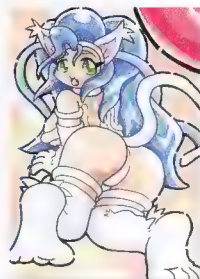
（東京都　コアコア君）Ⓗあらあなた、どこから入ってきたのかしら？　私のお茶のお相手には千年は早くてよ。

A-Fro回覧板　投稿コーナーアフロ、その鉄の掟のことなど知りたくもないというあなたにも、無理矢理に教えてしんぜよう。投稿作品に付いているⒶマークはアフロツが「ぐぬぬっ」となったナイス作品。A-Fro特製図書カードを贈呈致します！　また、Ⓗマークは投稿者の方がホームページをお持ちの印。本誌WEBサイト「投稿者リンク」からチェックだゾーっと。　→http://www.arcadiamagazine.com/

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆5月！　それは空を飛び回るにはもってこいの季節！

（新潟県　佐倉信士君）
☆増殖と見せかけて、片方はNESiCAキャラのリナリアですぜ！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆クールな弟、烈風刀君。こう見えて、心の炎は常に熱く燃えているんです。

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ新緑の季節といえば、このコンビ！　一面の花に彩られて、溢れ出る幸せ。

（広島県　るうやさん）
☆ふと覗かせるその横顔。その瞳が見据える先にあるものは……。

（神奈川県　茶草君）
☆単にネコとして、赤い玉っころに反応しているだけですから！

忍者村2013
忍のグルメ

今年も開村の季節がやってまいりました、忍者たちによる忍者のための村、その名も忍者村（そのまま）！　今回のテーマは“忍のグルメ”でゴザール。

（山口県　水線ロコくの一）
Ⓗなんじゃこりゃー！⁉と思ったら、アマネのしわざでござったか。GJ！

（新潟県　相ヶ瀬満くノ一）
☆忍者だってLOVEは必要！　忍者スイーツを召し上がれっ。

（三重県　ヒロぽん忍者）
Ⓗ『グルーブオン（略）寺3』より、今年のレア忍その1。趣味を生かした食でござる。

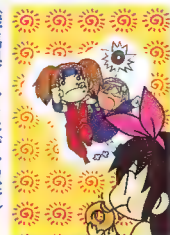
（東京都　QQQ忍者）
☆こ、これは……。忍者の食ではなく、忍者が食されとりますなでござる。

（広島県　文月裕くノ一）
☆持ち運び便利なふりかけは実に忍向け（要ご飯）。

これぞ忍者の食生活!!

（東京都　大沼ヨシザネくノ一）
☆レア忍その2『ギャラファイ』よりカズマ。てか、どんなおでんでござるか⁉

（奈良県　てつみん忍者）
☆実はくるみ姫は忍者だったのです。てなわけで目指せ寒天城！

（神奈川県　礼美都ゆっくくノ一）
☆日本人なら白米だぜ！　KAMIKAZE！

（群馬県　レトキサン忍者）
☆美人薄命忍術・ドーナツ早食いーッ！

ハガキ番 ケソールの部屋

次号からアルカディアの刊行形態が変わりますが、A-Froは変わらず続投していきますので、応援よろしくお願いします！
逆に考えるんだ、ネタを2カ月分ためやすくなったと……。とにもかくにも、まだまだ皆様のゲーセンライフを容赦無く盛り上げていければ幸いです。コンゴトモヨロシク。（田渕健康）

ぶちかまし ゲーマー人生

新生活を軌道に乗せるべく、いろいろと多忙になりがちなこの季節。その間の一服の清涼剤として立ち寄ったゲーセンでのひょんな出来事や体験談などはもちろん、イラスト含めて諸々のモノクロ&文章投稿はこちらへぜひぜひ!

この胸で永遠に! 某店閉店に寄せて

3月17日をもって、地元のゲーセンが閉店することになりました。理由は、駅前の再開発計画のためということです。

そのお店とはかなり昔からの付き合いで、一時期には『ハングオン』のライドオンタイプや、『ギャラクシーフォース』のDX筐体といった素晴らしい筐体も置かれており、それ以外にも、ヘッドホン付きゲーム筐体などといったうれしい仕様の筐体が置かれていた時期もありました。それらの筐体が無い今現在でも、『麻雀格闘倶楽部』や『MJ』をプレイさせてもらったりしています。

閉店するのも仕方が無い運命とはいえ、やはり淋しいものです。いつもあって当たり前だったものが急になくなるというのは、正直信じがたいものです。私以外にも、毎日楽しみにこのお店に通っていたというお客さんも、多いはずです。

昔から、いろいろなゲームを楽しませてくれて、こちらのお店には本当に感謝しています。長い間お疲れ様でした、そして本当に、ありがとうございました!

(東京都　よしみ君)

☆ちょうど我らアフロヅも先日、神保町のとある老舗50円ゲーセンの最後の営業日にお邪魔しつつ、思い出話をしたものでした。不変不滅のものなど無いのは当然ながら、思い出は忘れない限り残り続けます。そのお店への感謝を胸に、その感謝はぜひほかのゲーセンへ足を運ぶ、ゲーセン愛の体現で返して参りましょう!

Shake The アフロヅ出張版

隔月化・その時 A-Fro は!?

突然のアルカディア隔月刊化に多くの声をA-Fro、ならびに編集部あてのお手紙でいただいております。A-Froはどうなってしまうのか……不安に思われる投稿者の方も多いと思われるこの事態に、アフロヅからのメッセージをばッ!!

ちくわ　正直、我らは4月以降も月刊の前提で、いろいろA-Froの企画を進めていたところでしたが……。

ケソ　突然の寝耳にアイスソード的な話でビックリであった!

げっつ☆　というワケでまずは、先月号のA-Froがまさに「まだ月刊」という状態だったため、締め切り日などで大混乱を巻き起こしてしまったことを謝罪させていただきます!

ちくわ　4月中旬に急いで送ってしまったという方には、全くもって申し訳ございませぬ。5月16日の締め切り分ともども、しっかり保管し拝見致しますのでご安心をば。

ケソ　そして、カラー1ページ減でスタートした隔月版A-Froですが……。

げっつ☆　フフフ、このページ数なら前に体験済み! A-Froのカオスさと密度は揺るぎませんゆえ、ぜひ今後も安心して見守りつつ、投稿で支えていただければ幸いですケロ!

ちくわ　まぁ、実はページ数はまだ確定ではないのですが……たとえさらにページが減ろうと、A-Froらしさは決して失いませぬぞッ!!

ケソ　WEBのブログとかTwitterとかで、アルカディアがお休みの月にもA-Fro成分を皆さんへお届けできる企画とかも出せばよかろうもん!!

編集ヤエ　まぁまずは原稿最優先ですから、筆の遅いアフロヅがそれを乗り越え別企画に着手できるかは、皆さまの応援次第ということで。

ちくわ　げ、原稿ともどもA-Froに今後も全力投球して参ります!(汗)

ケソ　投稿や新企画案などなど、引き続き今まで通り、カオスでリビドーな感じで自由に送っていただければうれしいですYO!!

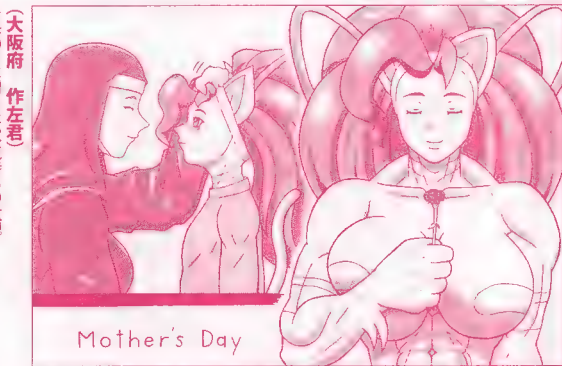
(大阪府　作左君)
☆母の日に贈りたい、気持ちの一輪。花束でも伝えきれない、多くの感謝よ届け!

モノクロページこそ忍びの本場

忍者番外地
〜屋台村的な〜

わりかしグルメという無茶な題材になったものの、今年も多くの投稿をいただきました忍者村。来年もまたこの村で、みんなで一緒に忍ぼうでゴザル!!

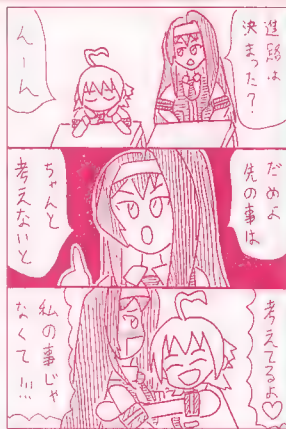
(神奈川県　さにょろ君)
☆ああ、グルメってそういう そういう趣旨では無論ないからね!?

(新潟県　コンボシ君)
☆チップの株の方が世に出たのは先な 忍びの世界は割かし厳しいのであった

(神奈川県　ken君)
☆30分以内にお届け、ですか……。
すんません全一の人呼んでください。

(東京都　フォン・ブラウン君)
☆のんびり過ごす春の宵に、麻雀などいかが? 白いセーターと褐色の対比……アリですな!

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。
投稿作品は「未発表」のものを 個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。 締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

（京都府　深緋さん）☆なんと、現行のBEMANIですと「FLOWER」は全シリーズに登場しているとか！　作品ごとに曲の違った一面が見られるのも、BEMANIならでは！

（石川県　美海さん）☆初投稿で新キャラと、初尽くし！　バレット嬢のごとく、今後も縦横無尽にA-Froをお楽しみあれ！

（長野県　LEG君）☆後から「ああ、冴姫だから」と来るアハ体験。アルカナハート、略してアハってことさ！

アーケードTCGを作ろう！（仮）

　ゲーセン経営バトルという、A-FroならではのTCGをみんなで作っていこう！　という当コーナーですが、本誌の隔月化ということもありまして誌面上だけでは完成が遠過ぎる、ということで、隔月化で手が空いた分、管理者ちくわが個人のWEBホームページに特設ページを設け、投稿のほかにtwitterなども利用しつつ、完成を目指していこうということになりました!!

　次の6月末発売号が出るころには、今までいただいたアイデアからまとめた基本ルールなどをお披露目できるかと。引き続きタイトル案等も募集中です！

見切り発車で募集をかけてみたら、割かし予想以上の投稿をいただきました当コーナー。四枚差しのMVS筐体に入れるならどんなMVS作品にするか、夢と希望を膨らませてみる場です。

実はこっそり続いてた

MVSに入れるならこの4本

　私がMVSに入れるなら、

●メタルスラッグ2
●ティンクルスタースプライツ
●THE KING OF FIGHTERS '94
●サムライスピリッツ零

でしょうか。

　『サムスピ零』は『天外魔境 真伝』とどちらかすごく悩みました。6本入る台だったらなぁ。それはそれで悩みそうですが（笑）。

（埼玉県　AC30号君）

☆実に王道、一日遊べそうな素敵仕様！　普通に家に欲しい一台です。

●リアルバウト餓狼伝説SPECIAL

　EXビリーで何回クリアーしたか。

●ネオジオカップ98 THE ROAD TO the VICTORY

　この手で日本を優勝へ導く！　頼むぞNAGAYAMA、GYO！

●クイズ迷探偵ネオ＆ジオ クイズ大捜査線 パート2

　「ねお子＆ぢお子」の元ネタゲーム、出てくる懐かしいキャラクターたちにまた会いたいですね。

●雀神伝説

　あのころはまだ小学生だったので。大人になった今は、ムフフ……。

（栃木県　@kira君）

☆最後の一つが実にけしからん。そのROMは先生が没収します（鼻息）。

私なら

●KOF'95
●餓狼伝説スペシャル
●ブレイカーズ
●マジカルドロップ3

ですね！　大好きです。地元のゲーセンに設置されたら通いますよっ!!

（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆通いたくなるMVS……。まさに理想形！

（茨城県　山キョー君）

☆なんとも味がある上に、いろいろな悲哀が伝わる一枚。まぁ、ジョーだから……（酷）。

終わりなきリビドゥーバチュゥー（巻き舌）

ゲルエロス村vs各リビドーコーナー

A-Froでおなじみ各リビドー系コーナーは、今やエ村一強時代!?　今回もエロい、じゃないえらい勢いでの席巻です。

ブリセル大作戦

（愛知県　ですみら君）☆シニョンな艶姿はもちろん、裏面に「やっと折り返し地点」と書いてあり……、まさか、うれしい完走狙いですかーッ!?

（福島県　出海左京さん）☆和服は案外着やせもある浪漫服。桔梗さんもそうであれという願い！

（奈良県　津宮觚月君）㊓アフ倫を魔法的な手腕でなんとか潜り抜けた一枚。むちむち人妻様というだけで、もはや言葉は無粋である。

（愛知県　立花ゆうりさん）☆男性を女性に、その逆もOKという性別変換の園。最近ご無沙汰ですが、このように力作も常に届いてますことよ！　で、カズは当然お姉さん化ですか!?

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi、　セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

懐かしいお話？ いいえ現在進行形！

ホワイトデーも過ぎたある日、一通の手紙が私の元に届きました。差出人は……なんと、以前アルカディアの「ゲーパロ堂」を通じて同人誌を購入させていただいた、同人サークルの方からのものでした！

内容はその方がとあるサイトに投稿している作品についての案内でしたが、その方の本を受け取ってから13年……。一度だけ感想のお手紙を送ったきりだったというのに、ありがたくて言葉がありません。

その方は真摯な『レイフォース』のファンで、ゲーメストやアルカディアにもたびたび投稿されていたのですが、サイトを拝見したらぜひまた感想を送らせていただこうかと！

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆なんとも面白い縁が続いていたものです！　今後もぜひ、親交を温めていっていただければとアフロヅからも祈っておりますぞ！

『ゲーセンに行こう！』の今井神先生のマンガの連載が「since 2001」!?　バックナンバーを見てみたら、第一回は確かに2001年の10月号。そういや初期のころは一枚絵で、アルカディアクーポンのページに掲載されてたっけ（しみじみ）。

あれっ？　ってことは、しれっと連載100回も10周年も越えてるじゃん！　この長い歴史を補完するためにも、第一回から直近の回までをまとめて小冊子にするというのがどうでしょうか？

（石川県　二代目SB1号君）

☆『剣豪学園』と同等かそれ以上にはっちゃけてきた、今井ゴッド先生の歴史を一つに！　ってうわ編集の偉い人がすごい形相でッ!?（逃）

アフロ川柳怪

お題の言葉やニュアンスを盛り込んだ川柳で雅にキメてもらおうという当方、今回は「有頂天」がお題です。なお、新たなお題発表と募集は隔月化の関係から今回はナシでござんす。

ヒビキダン　その生き様こそ　有頂天

～寸評～　（長野県　LEG君）

ピンクの道着で転げまわるあの人が、いつの間にか一発ネタキャラだったはずが常連へと変わっていったのも、ほかに無い有頂天キャラあってのこと。裏付けなき度を越した自信は、虚勢を越え巨星となりうると教えてくれる一句です。

筐体の　全スコアーを　独占だ！

～寸評～　（栃木県　@kira君）

一度はやってみたい、スコア画面独占の術。シューティングなどでは、後から見た人に驚きと「負けるか！」とちょっとした対抗心を与えてくれる、ちょっとした粋なサプライズにもなります。この達成感を得た状態、まさに有頂天！

（千葉県　スーパーバーザム君）

☆1000コス？　歴史の陰の兵器？　気にしない！　好き放題暴れることにかけて、右に出る機体なし！

（大阪府　せのお東君）

☆こんなつぎドカもアリ……と見せかけて。ちょっと最後のについては話し合おうじゃないか。

（大阪府　GON君）

☆懐かしさにふと見失いそうになりましたが、これは似たもの同士対決、ってことなのよね!?　アフロヅ間で大議論になったのは秘密。

ラ・餓狼マン

フランス国籍（多分）なラ・餓狼マンと、同じ合体ヒーローたちの競演！　彼らの目指す先とは一体……!?

（熊本県　森本マイヤー様つい突っ込んで済みませんオドマシラン君）

☆うむ、合体ヒーローはあくまで三人で一人なのです。いい子のためのお約束だ！

そろそろ総集編の季節？

人気長寿コーナーである当方では、さまざまな合体ヒーローが生まれてきました。そろそろ全掲載ヒーローのデータをまとめてみるかもね!?　無論、新ヒーロー・新技案なども継続募集中！

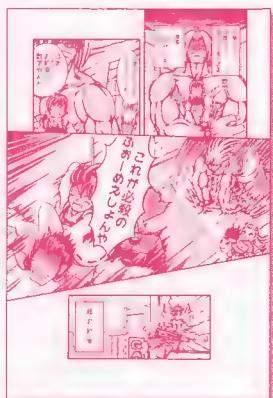
（愛知県　御影道行君）

☆巨大ロボといえば57m……とは、さすがに言えなかったワケで。
しかし着弾時の威力は、おそらく体重550トン級といえましょう！

MMT

先月から昔の「MMT」同様、アンケートハガキ自由欄のタテヨコ比での投稿を募集し始めた当方。あのかつての、ここで輝く投稿職人さんすら存在した「MMT」は復活するのか……。担当アフロヅ一同も、固唾を呑んで見守るフリを続けるほか無いワケでありますよ。

（大阪府　作左君）

☆[illegible]!?　ってこのコーナー名考え[illegible]担当が[illegible]あようもねえッ!?

Shake The アフロヅ

ケソ　僕たちは忘れない！　何年たっても!!

ちくわ　隔月化の月に最終回的なこと唐突に言うのは遠慮願えますか？（ギャラクティカための構え）

げっつ☆　いえいえ、これは三つ巴の罰ゲームのことを絶対に忘れないって話ですケロ、皇帝。

ケソ　隔月化のどさくさでごまかそうっつっても、そうは斑鳩の飛鉄塊ってことSA！

げっつ☆　むしろ2カ月という期間で、より濃厚な罰ゲーム案が送られてくることでしょうフフフ。

ちくわ　そんな案より、これからの2カ月はより投稿生活を時間をかけて楽しむことにお使いくだされ！

編集ヤエ　締め切りには猶予は設けませんよ？

アフロヅ一同　今後は2カ月分の濃厚さをお約束しますッ！（ステステで編集からは逃げつつ）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは　**5月16日（木）必着！**　募要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

ウメハラコラム

道

●今月の質問●

二つのトークイベントいかがでしたか

（質問者：編集部）

プロのゲーマーとして、大会に出場するだけでなく、さまざまなイベントにも積極的に参加しているウメハラ。この３～４月には、これまでの活動歴の中でも例の無い、ユニークなテーマのトークイベントに出演をした。ゲームをきっかけに、ウメハラという人物の魅力がワールドワイドに広がっていく。

ウメハラ

ゲームプレイヤーとしての姿勢や考え方が、ゲームを知らない人にも共感されている。
ゲームプレイや著書をきっかけに、「人間、梅原大吾」をもっと知りたいという人が増えている。

編集部（以下、編）：この一カ月の間、ウメハラのトークイベントが二件開催されました。いずれも、ウメハラにとってはこれまで前例の無いユニークな舞台でした。両イベントに共通するのは、観客の方にとってのウメハラ像が単なる「ゲームのトッププレイヤー」ではないということ。物事の「考え方」に共感してウメハラという人に興味を持ったという点なのかな、と思いました。

ウメハラ（以下、ウ）：そうですね。一般の読書ファン対象と、大学でのトークイベントですから、今までの活動の中でもずいぶん変わったものでした。前者で対談したちきりんさんは、元々ゲームには全く興味が無かった方ですしね。

編　今回はこれらのイベントの感想をお聞かせください。では、一つ目のイベントから。このコラムの取材時点ではつい数日前のことなのですが、4月13日にアメリカのニューヨーク大学（以下、NYU）で開催されたウメハラとセス・キリアンによるトークイベントがありました。ついに大学に招かれたということで、驚きました。

ウ　NYUにはゲームメディア関連の学科があるんです。今回のトークイベントはその学科の教官の方が企画されたとのことです。

編　主催元のホームページ（http://gamecenter.nyu.edu）を見たのですが、NYU Game Centerという、ゲームクリエイターを目指す人のための専門教育を提供する学科ですね。

ウ　面白い試みをしている大学だな、と思いましたね。セス・キリアン（元カプコンU.S.A.の要職。アメリカの対戦格闘ゲームシーンの中心人物の一人）と一緒に登壇しました。

編　事前に募ったウメハラへの質問を、セス・キリアンが投げかけるという形式でトークが進みました。当日挙がった質問は、ゲームに関することよりも、ウメハラという人物についての質問が多い気がしました。

ウ　本当は質問はもっと多く集まっていたのですが、時間の都合で当日答えられたのは半分くらいだったかな？

日本とは違う面白い質問が多かった。日本のゲーマーよりも考えているな、という印象です。

編　この講演について、さっそく読者からこんなメールが届いています。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

NYUでの講演の中で、ウメハラさんが「自分が使用キャラを選ぶときは『みんなが（対戦して）楽しめる』ことを考慮している」ということをおっしゃっていました。そのことについて、コラムで詳しくお話いただけないでしょうか。

（愛知県　M.Kさん）

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

編　会場でウメハラは、自身の中学生時代のエピソードを披露しました。14歳くらいのころに内容よりも勝ちにこだわった時期があって、実際勝ちまくっていたけど、ある日、十歳ほど年上の人にショックなことを言われてただ勝つだけじゃダメなんだと気付いた、というお話です。

ウ　『スパⅡX』で、バイソンを使って勝ちまくっていた話です。元々は主人公キャラが好きだったという理由でリュウ使いだったんですけど、当時のゲーメストでバイソンが強いという話が載っていたり、大会で活躍する人のキャラがバイソンだったということがあって……当時は子供だったから「勝ちたい」と思って、バイソンを選んでみることにしたんです。

編　なるほど。『スパⅡX』は現在も現役勢の中で研究が継続されてて、どのキャラが強いかというトピックや対策が一周している感がありますけど、当時はまだそういった研究も浅いころ。強いと喧伝されているキャラが本当に強かった。それで、どうでした？

ウ　ちょっと練習しただけで、リュウよりも勝てるようになったから、バイソン使いにチェンジしましたね。通ってたゲーセンでも闘うたびに連勝数が増えてね。

編　キャラを変えて、簡単に勝てるようになったと。

ウ　当時は、同時に『ヴァンパイアハンター』で勝まくってた時期（注：このころのウメハラは『ヴァンパイアハンター』で286連勝という伝説の記録を残している）だったから、『スパⅡX』でもようやく勝てるようになったかな、と思っていたんです。でも、しばらくして当時通っていたゲーセンの人にこう言われました。「君のバイソンは強い。これは認める。でも、リュウとかほかのキャラも使えるんでしょ？」と。みんながバイソンやダルシム（ともに『スパⅡX』では強いとされていたキャラ）を使っているなら分かるけれど、ほかのみんなは（中位ランクの強さとされていた）リュウ、ケン、ガイルあたりを使っているよ。そんな中で強いことが明白なバイソンを使い続けるのはどうなの？……と。ハッキリとは言われなかったんですが、要は（勝って当然のキャラで）勝ち続けているから、周りが白けているよ、ということを暗に伝えてくれたんです。

編　大人、そして格ゲーを知る人の言葉ですね。

ウ　その出来事の後、面倒臭いと思いつつも「勝てなかったらいつでもバイソンに戻せばいいや」とリュウで遊んでみたんです。そうしたら、対戦が「すっごく面白い」と感じられるようになった。

編　なるほど。

ウ　『スパⅡX』の世界って、今はどうか知らないけど、昔はプレイヤー間の中で「楽しい組み合わせで遊ぶ」という文化みたいなものがありました。例えば、リュウ対ガイル、リュウ対ケンなど。

編　対戦していてやりがいがある、楽しいと感じられる組み合わせということですね。

ウ　そんなムードがあったんです。だから、リュウでも十分楽しめたんです。あの時代にバイソンとかダルシム、バルログを選んで勝っても、さっき話したように、絶対だれにも認められない環境だったんです。

編　「いいプレイ」を尊重する雰囲気は、昔の方が……、

ウ　あったと思いますね。今の自分には「楽しくプレイしないと、結局そのゲームが廃れてしまいますよ」という"主張"がある。そういうことを言い続けていても、みんなそのところを見て見ぬ振りをしてますよね。

編　簡単に勝ちたいというのは、初～中級者の心理として、分からなくはないのですが。

ウ　初級者、中級者が簡単なキャラクターを使って勝つのは別にいいと思うんですよ。自分だって、ゲームを始めたばかりのころはそうだったから。でも、一定の経験と技術を備えた後にいつまでもそのままじゃマズイということ。
編　そういう上級者ばかりが集まると、確かに対戦の雰囲気どころか目的も変わりますよね……。
ウ　(突き詰めるとゲームは)「楽しい」以外の目的が無いはずなんです。

ウメハラ[illegible]

編　さて、NYUでのイベントの話に戻しましょう。海外でのウメハラ評を見ていていつも思うのですが、ウメハラという人物の捉え方がアメリカ人と日本人では違うのでは？
ウ　それは感じますね。国に関係無くすべての人たちに言えるのは、「ウメハラのプレイが好き」だから応援してくれているのだと感じています。でも、人間的な部分では違いがありますね。日本では……例えばちきりんさんがご自身のブログで「俺様キャラだ」と書いていたように「俺が最強なんだ」というキャラクターとして見られています。逆にアメリカでは「謙虚な人」というイメージがあるみたい。矛盾するようなんだけど、どちらも本当の自分なんです。
編　アメリカって、自分たちのヒーロー的存在を心の底から敬愛する文化がありますね。自分たちの持ち得ないすごい能力や地位を持っている人こそ、普段は謙虚なんだという考え方なのでしょうか。最近は日本でもゲーマー以外から声を掛けられることが増えたのでは？
ウ　それはもうすごい(笑)。NYUのイベントでも語ったことなんですけれど、最近は、ラーメン屋で店員さんから「頑張ってください」と声を掛けられるくらい(笑)。今回の渡米でも空港職員の人からも応援の言葉をいただきました。しかも、行きだけでなく帰国便のNYの空港でも別の職員から声を掛けられてビックリしましたよ。
編　この一年で、急に？
ウ　そうですよ。最近、スポーツ雑誌の「Number」のインタビュー取材を受けたときのこと。最後に記者の方から一緒に写真を撮ってほしいとお願いされたので、店員さんを呼ぼうとしたんです。そうしたら、後ろ席の一般のお客さんが「私、撮りましょうか」って言ってくれたのですが、その後で「ウメハラさんですよね？」と話し掛けてくれました。40代くらいのサラリーマン風の人なんです。
編　取材とは全然関係無い、一般の人から！(笑)
ウ　後でお伺いしてみたら、ゲームを知らない、ゲームとは関係無い業界の仕事をされている方でした。
編　ゲーマーだけでなく一般読者にも読まれている『勝ち続ける意思力』の影響って大きいですよね。ヒーロー的にリスペクトされるアメリカ、そしてゲームプレイヤーだけでなくビジネスパーソンにも物事や勝負の考え方が賞賛されている日本、という感じです。

[illegible]ブロガー[illegible]

編　さて、二つ目は、そのウメハラの著書『勝ち続ける意思力』を読んで、ウメハラの思考に大変感銘を受けたというアルファブロガー(社会的に影響力のあるブログを執筆する人)「ちきりん」さんとの対談イベント(梅原大吾『勝ち続ける意志力』刊行記念トーク「ウメハラ流・仕事術とは」)。少し時間は戻りますが3月29日に開催されました。
ウ　読書ファン向けのトークショウを開いている東京・下北沢のブックカフェ「本屋B＆B」さんから、お招きいただいたんです。
編　ちきりんさんはネットメディアの世界では非常に著名な方です。経済や国際社会の仕組みや出来事を、ブログという場で分かりやすく的確な言葉で語る新時代の論客として知られています。その方の今年最初のブログが、ウメハラの『勝ち続ける意思力』を絶賛する書評で、ネットでは話題になりました。会場のお客さんはいつものゲーム系イベントとはずいぶん違っていたんじゃないですか？
ウ　比率としては『勝ち続ける意思力』で初めて自分を知ってくれた方が最も多かったですね。
編　ゲームそのものの話題はメインではありませんでしたが、伝わらないんじゃないか……という不安もあったりして？
ウ　いや、それはありませんでした。人の意見を鵜呑みにはしないというのが、自分の基本姿勢なんですが、単にそういう習慣を続けてきた結果、「自分の考え」と呼ばれるものが持てたというだけなんです。逆に言うと、そうでない人が多いんだなとはいつも思っていることです。みんながこう考えているから「それに従えばいい」、「後は考えなくていい」。そうすればたたかれずに済むし、恥ずかしい思いをしなくても済む。こういう考え方が多くの人たちの根底にあるんでしょう。
編　あらゆる局面で調和を重んじる選択をする、またそれをよしとするのは日本人ならではの心理……というのはこれまでも文化評論などでよく言われていることです。「出る杭が打たれやすい」社会でもあるとも。無論、これはゲームに限った話ではなく、ですが。
ウ　自分の「出る杭歴」は25年くらいあるから、今さら何とも思わない(笑)。
編　この対談はちきりんさんが「今、最も注目をする人物」としてウメハラを挙げたことがきっかけとなっています。ビジネス分野で成功、向上するのに大切な思考とウメハラの考え方が結び付くということは、ゲーム分野に居る私たちにとっては意外なことと感じました。
ウ　でも、ビジネスもゲームも「競争」なんですよ。そういう観点からするとジャンルの違いを超越することは当然なのでしょう。
編　これまでのウメハラを知らなかった人にとっては「(これまでよく知らなかった)『ゲーム』という分野から、とても聡明な考えの持ち主が現れた」という点に新しさと驚きを感じたのでしょうね。
ウ　自分の考え方自体は、もしかしたらこれまでにもだれかが言っていたこと、長年言われ続けてきたことと重複することもあるんでしょう。そのことを、「こんな世界で活動しているヤツが言っていたのか！」というのが面白いのかも。そういう意味ではこれも一種のブームなんだろうな、とは思いますよ。いずれ、(ゲーム分野の認知が)当たり前になったときには注目されなくなると思うし。
編　逆にいうと、これまで日本で「ゲーム」という分野や、この世界の認知が、いかに無かったかという言い方もできちゃいますね……。ゲームがうまくなるということについても、上達への姿勢、普段の地道な反復練習や、数多くの対戦経験の蓄積と反省など、していることはスポーツのそれと変わらないことは、多くの格ゲープレイヤーを見ていて感じることなんです。でも、この世界で対外的に発言をする人が居なかった。それをウメハラがしたのだと思います。扉を開く役割を務めてくれたのだと思いましたね。
ウ　いや、本当に扉は開けまくりですよね(笑)。
編　もっと、多くの扉が今後も開かれる気がします！

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

●メッセンジャーバッグ
●Tシャツ
●Team Mad Catz ステッカー
●キーチェーン

のセットを進呈する！
悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名(ペンネームもあれば明記)・年齢・Tシャツの希望サイズ(S, M, L)を明記の上、お送りください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]

[Mad Catz キーチェーン]

二つのトークイベントの詳細はこちらで紹介している。ぜひ、本文と併せて見てほしい。
● Mad Catz TV → http://www.madcatz.com/mad-catz-tv-youtube/
●ファミ通.com「世界的プロゲーマーのウメハラと、カリスマブロガーのちきりんがトークショーを開催！」→ http://www.famitsu.com/news/201303/30031173.html

ゲーセン以外でも大戦シリーズを楽しもう! 大戦ファンのための『三国志大戦TCG』企画

TCG決起之心得 第[illegible]章

『三国志大戦』トレーディングカードゲーム
■メーカー：セガ
■ジャンル：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日：発売中

リニューアルにともない、当コーナーもレギュラー化! 『三国志大戦TCG第5弾』の情報と、蒼龍君主インタビューをお届けするぞ!

新種別や新特技など、環境が変わった今が始めどき!

第1弾の発売から約一年が経過し、つい先日、第5弾ブースターパックが発売された本作。この第5弾からは、新種別「君主」の登場や、各国に新特技〈補佐〉を持った軍師が追加されるなど、次々と新展開を見せている。本誌では、今回から「アーケード版大戦シリーズ＆三国志大戦TCG」プレイヤーのインタビューや、魅力的なカードの紹介など中心に毎回、本作の情報をお伝えしていくぞ！

まずは、第2弾スターターデッキや、第5弾ブースターパックで本作の雰囲気を楽しんでみよう！

第5弾ブースターパックが新価格で発売中！ 始めるなら今がチャンス！

第5弾より新価格となり、パック購入が気軽になった。さらに、新しいレアリティとして、「プラチナレア」が登場。これは1BOXに二枚の確率で封入される新カードであり、プラチナレアでしか存在しないオリジナルカードとなっている！ また、既存のレアリティで、イラストを存分に楽しめる天下無双レアも1BOXに一枚の封入になり入手しやすくなったぞ！

三国志大戦トレーディングカードゲーム　第5弾ブースターパック
発売日：発売中（2013年4月25日発売）／
販売価格：1パック 220円（税込）、1ボックス 4,400円（税込）

公式イベントや公認大会など、常にイベント満載の本作の情報をチェック!

大好評の内に終了したイベント「TCGの宴」が今年も開催決定！「TCGの宴2013」と題し、今年も各地でイベントを展開していくぞ！ 詳細は公式サイトにて公開される予定なので続報を待て！ そして、各地のカードショップで開催されている公認店大会のプロモーションカードも5月期より新しいものとなっており、今回もここでしか手に入らないプロモーションカードが封入される。このプロモーションカードを手に入れるためには公認店での大会参加が必須！ まずは気軽に参加しよう！

今年も各地で開催予定の「TCGの宴」。今回も体験会やトーナメントを中心にイベントが展開されるのだろうか!? イベント内容にも期待したい!

5月より新規プロモーションカード「プロモーションパック2013②」の入手が可能となった!

最新情報は公式HPでチェック！<http://www.sangokushi-taisen-tcg.com>

第5弾ブースターパック注目カードピックアップ

Illustrator：Daisuke Izuka

Illustrator：Daisuke Izuka

アーケード版君主に聞く「三国志大戦 TCG」 第二幕

蒼龍君主

「三国志大戦」、「戦国大戦」でエリア大会を制した経験を持つ蒼龍君主。そして、本作でも公式全国大会「覇業への道」に出場を果たす実力者でもある。

——本作を始めたきっかけについて教えてください。

蒼龍　AC版『三国志大戦』の仲間が本作を始めたので、横で見ていたり、カードを見ていたら自分もやってみたくなったのがきっかけです。

——TCGをプレイした経験はあったのでしょうか？

蒼龍　高校のときに少しだけ『マジック：ザ・ギャザリング』をプレイしていました。当時は引いたカードで試行錯誤しながら楽しんでましたね。

——『三国志大戦TCG』、『三国志大戦3』の双方で一番思い入れのあるカードを教えてください。

蒼龍　まず、AC版では、董貴人です。このカードを軸にした亡国デッキでずっとプレイしていて、大会にも出ていたので「蒼閃龍（三国志大戦時代の君主名）といえばこれ！」と思われるようになった大切なカードです。

そして『三国志大戦TCG』では、樊氏ですね。エリア大会や全国大会で結果を残したデッキの根本は「樊氏を最速で生かしたい」という気持ちから生まれました。このカードがなければ、あれだけの結果を残すことも、いろいろなプレーヤーに名前を覚えてもらうこともできなかったと思います。

——『三国志大戦TCG』全国大会の予選、本選を通しての感想はいかがでしたか？

蒼龍　予選はエリア大会で使ったデッキの試作型を使っていたのですが、準優勝はすれど、なかなか優勝ができず、中盤でようやく突破できたので、決勝は本当にこのままで大丈夫かと不安にもなりました。ただ、自分はこの大会以前まで本作で結果を残せていなかったので、「気負わずにやりたいことをやれればいい！　楽しんでいこう」と割り切って参加したのが、結果的にいい流れを生んだのではないでしょうか。

本選はエリア大会とは違い、かなりとがったデッキにしたため、一部でそのデッキが話題になっていることを知りました。そのため、同じ高速コンセプトにするか。または、まったく真逆の低速コンセプトで出場するかをずっと考えていました。そして、三日前まで低速で出場しようと思っていたのですが、仲間との練習を兼ねた対戦で、全国大会の切符を手に入れた魏使いにボコボコにされまして……。「これまで高速の立ち回りを研究してた人間が、今更付け焼刃の低速で来てもなんも怖くねえよ！」と言われた気分でした。そんなこともあり、吹っ切れて、慣れ親しんだ高速デッキで出場したのですが、迷いも気負いもなく、いい状態で本選を迎えることができてよかったです！

蒼龍　始めたのが第二弾発売の時期だったので、AC版でも使っていた李傕&郭汜を使いたくなったのと、董卓のハイリスクハイリターンに釣られ、群雄を使い始めました。

蒼龍　魅力的なカード追加や、各地方でのイベントの充実、AC版のゲームセンターのようなコミュニティ場所の整備など、製品以外のところで魅力的なコンテンツでしょうか。これらは今まで以上に充実してくれるともっと楽しくなりそうですよね。

蒼龍　これマジ神ゲーだからやったほうがいいよ！

蒼龍君主使用デッキ

群ウィニー寄せ構築

蒼龍　このデッキは「最速を目指せ！」をモットーに組み上げた形です。相手の準備が整う前に試合を決めてしまう狙いです。限界まで型抜きしたミニ四駆のフレームのように速さと脆さのギリギリのバランスを研究してあります。初めて使うときは五枚で始まる手札で、どうすれば速くなるかを考えて国力を配備しましょう。趙雲や董卓でさえ表国力に入れちゃってください。5～6ターンまでに試合を決められなければ持っているのは負け！　という気持ちで決戦に臨む勇気が必要です（笑）。慣れてきたら、どのカードを残しておけば速度をそのままに、長く戦うことができるようになるかを研究してみてください。

カードNo.	カード名	枚数	カードNo.	カード名	枚数
[illegible]			[illegible]		
1-091	高昇	1	1-100	張曼成	1
1-092	鄧茂	1	1-102	鄒	1
1-093	李カク	4	2-088	丁原	1
2-079	厳氏	1	4-064	張横	3
2-080	牛輔	4	[illegible]		
3-056	蔡ヨウ	1	4-068	呂姫	2
4-059	杜氏	1	4-069	梁興	3
[illegible]			[illegible]		
1-096	郭シ	4	2-097	董卓	2
1-097	張繍	1	4-071	趙雲	2
2-084	趙弘	1	[illegible]		
2-085	宋憲	1	1-110	呂布	2
3-057	樊氏	3	[illegible]		
3-058	関靖	1	1-113	黄巾導師	4
4-068	貂蝉	1	[illegible]		
			1-115	黄巾の決起	4

Illustrator：PABLO UCHIDA

Illustrator：ファントム

「巌流島」杯 ～after talk～

本誌24ページから紹介している『WCCF IC 11-12』巌流島杯について、参加者が忌憚無き戦後談をくり広げる。ドラフトなどが勝敗のアヤとなったようだが……。

『WCCF』最強のクラブとは？

猛威をふるった編集ナカムラ バルサ+C.ロナウドチーム

編集ナカムラ　さて、チーム育成も含めて約2カ月に渡り開催して来たこの「巌流島杯」ですが、参加各人の感想はいかがだったでしょうか。

パリィさん　ぶっちゃけ『WCCF』始めて半年足らずのナカムラ氏にチンチンにされるとは思わなかったです！

編集ナカムラ　……ち、ちんちん？

マンモス丸谷　サッカー用語で「ボコボコにされる」、みたいな意味ですね。

パリィさん　ナカムラ氏とかサッカーのこと全然知らないのに、メッチャ強いチーム組んじゃうんだもん。これぞビギナーズラックだなも。

マンモス丸谷　違うと思います（笑）。

編集ナカムラ　知ってる最強のチームに知ってる最高の選手を入れただけなんですけど……。

パリィさん　「チーム構成はシンプルに」という『WCCF』チーム作りの原則に則った好例といえよう。

マンモス丸谷　パリィさん、何を言っても負け惜しみにしか聞こえないんですけど。

パリィさん　……おかしいなぁ。クロースのCKが想像してたよりもはるかに神レベルだったことに気付いた時点で勝利は見えていたのに。

マンモス丸谷　いやでも、戦術とかを超えた部分で一番厄介だったのがパリィさんのルーニーだったっスよ。とんでもない所から楽々シュート決められるという。

パリィさん　僕の敗因を言えば、まぁU-5だとキツいよね、って事なんだけど、それでもナカムラ氏以外にはそこまで押し込まれた印象はないんだけどなぁ……。少なくとも『Ver.1.0』の間は（涙）。

たてしゅ　ナカムラ監督がウイングに起用したペドロのドリブルが手ごわかった。ラメロウやドビュッシーを次々に跳ね除けてサイドをえぐられたときは正直お手上げ状態でした。『Ver.2.0』では以前にも増して人気が出るかも？　ですね。

パリィさん　『Ver.2.0』についてはまだこれから検証の必要があると思うんだけど、僕の自慢のフルコースに『08-09』メンサーを押しのけて入ったナバーロさんがドリブルで切り刻まれるようになったのはショック！　個人守備重視点灯させて抜かれた時は「Wショォーック!!」って感じでした。

いちみや　最後の最後で勝てましたけど、僕もナカムラ監督にはほとんど勝てなかったですね。

パリィさん　C.ロナウドはまだ想定の範囲内だったけど、「バルセロナの選手でロングパス重視」っていう戦術が完全に予想外だった。いくら守備を固めても最終ラインのマスチェラーノから悠々とメッシにロングスルーパス通されたりして、もうお手上げ状態。

編集ナカムラ　バルセロナはわしが育てた!?　なんんちゃって。

パリィさん　そもそも対人戦を重視したフォーメーションで最終ラインにマスチェラーノを配置する事自体、なかなかできない。

編集ナカムラ　守備数値が高かったんで……。でも、マンモスさんには分が悪かったです。

マンモス丸谷　守備戦術については、相手のチームスタイルを見抜けたときはだれが相手でもほぼ完璧なゲームプランで戦えたと思うっス。それに「インターセプト重視」は巷のゲーセンでもバルセロナ系のチームが多いので、とても使いやすいっス。「個人守備重視」の選手を入れておけばさらに完成度は高まったかも。ただ攻撃パターンの少なさは明らかに弱点だったっス。『Ver.1.0』の間は、僕のチームでいえばジダンとトッティを中心に攻めていればよかったんですけど。

いちみや　丸谷さんとの試合でトッティとエルシャーラウィのスーパーサブ能力が同時に発動したときの絶望感ったら無かったですね。

パリィさん　トッティのスーパーサブ発動は特に驚く！　「お、お前がスーパーサブ適正持っているのかよォオ～!!」ってなるもん。ネスタとかも持ってるんだけど。

マンモス丸谷　スーパーサブ適正についてはもっとこだわってもよかったかもしれないッスね。僕はそれなりに活用したっスけど。

ダイヤグラム（Ver.1.0）

	パリィ	マンモス	たてしゅ	いちみや	なかむら
パリィ		5.5	5.5	5	3
マンモス	4.5		5	5	6.5
たてしゅ	4.5	5		5	5
いちみや	5	5	5		4
なかむら	7	3.5	5	6	

ダイヤグラム（Ver.2.0）

	パリィ	マンモス	たてしゅ	いちみや	なかむら
パリィ		4	4	4	3
マンモス	6		4.5	4.5	6.5
たてしゅ	6	5.5		4.5	4
いちみや	6	5.5	5.5		4
なかむら	7	3.5	6	6	

ドラフト会議

アルカディア「巌流島杯」スペシャルルール説明

今回の「巌流島杯」では、『11-12』に登場する選手の中からU-5Rで選手を構成し、ドラフト順に指名した選手については抽選で獲得。そのほか『11-12』以外で登場した選手もFA選手枠として一枚だけチームに組み込むことができる。編集ナカムラについては初心者特権（ウェーバー制度）として競合ドラフトの場合は優先的に指名権を得られる仕組みになっている。

パリィさん

レアFW	ルーニー				
レアMF					
レアDF	ベッケンバウアー	アウゲンターラー	ブッフバルト（→セルヒオ・ラモス）		
レアGK					
ノーマルFW	トマス・ミュラー	ウサミ			
ノーマルMF	ロメウ	ミルナー	レジェス	X.アロンソ（→クロース）	ナバス
ノーマルDF	フェルナンド・ナバーロ	ルカシュ・ピシュチェク	ボアテンク		
ノーマルGK	デ・ヘア				
FA	フェルナンド 10-11·				

マンモス丸谷

レアFW					
レアMF	ヒルロ				
レアDF	チアゴ・シウバ（→フノッキア）				
レアGK	ノュリオ・セーザル				
ノーマルFW	ディ・ナターレ	トッティ	エルシャラウィ		
ノーマルMF	デロッシ	アサモア	バドゥ	イスラ	
ノーマルDF	キエッリーニ	リヒトシュタイナー	アルメロ	ボヌッチ	
ノーマルGK					
FA	[illegible]				

『Ver.2.0』ではどうなる？ 選手特性に変更アリ

編集ナカムラ　さて、今回のシリーズですが後半には『Ver.2.0』で対戦する機会があったのですが、皆さんいかがだったでしょうか？

いちみや　僕のチームではコンビネーションプレイが面白いくらいに機能しましたね。どのチームにも対等に戦えた、と思います。ラウール・メイレレスのオーバーラップ。攻撃の要所要所に絡んでくれたので、相手からすれば厄介だったかな？と思います。あとは全く勝てなかったナカムラ監督チームに勝てたことですかね（笑）。5バックに変更したことがよかったのかな。

マンモス丸谷　ジダンもセカンドトップとしては明らかに適正が落ちた気がします。それにディナターレの仕様変更も相当痛かった……。トップ下のピルロやリヒトシュタイナーあたりも怪しいっスね。

パリィさん　僕のチームはベッケンバウアーのトップ下適正が落ちた（ような気がする）時点でもう手詰まりだったかな……。ルーニーのシュート力も落ちたし。ただベッケンバウアーに関してはアンカーに置いた場合は『Ver.1.0』より明らかにイイ。今まではプレスに行く速度と判断力が遅くて少なくとも中盤の底で使うという選択肢は無かったけれど、これで解消された感じ。同じような現象はレジェスでもあって、今まではたとえ「プレス重視」だったとしてもサッパリ守備をしなかったのに、『Ver.2.0』では少なくとも当たりに行くようになった。白カードの攻撃的なサイドハーフとしては、ますます手がつけられなくなった印象。セビージャは優良白カードの宝石箱だなも～。

マンモス丸谷　トッティはたぶん強化されている。

パリィさん　トッティはサイドからの突破が全然止まらないという。CPUチームのレバンドフスキとかでも同じような現象を見かけました。

たてしゅ　ペペみたいなファイター型のDFがファウルする確率が上がったようですね。大会中は正直ヒヤヒヤでした……。起用するポジションやチームスタイルをいろいろ考えないとタイヘンなことになるかも？

いちみや　僕のブッフバルトもいきなりファウルを連発しだしましたからね。

パリィさん　それ言ったら僕のチームにはセルヒオ・ラモスがいるからね！　何回ファウルを与えて、C.ロナウドとかに直接ブチ込まれたことか……。

編集ナカムラ　『Ver.2.0』では競り合いのモーションが追加された場面が目立ちました。そちらはどうでしょうか？

パリィさん　パワー系のFWが強くなるはず、なんて言われてるけれど、正直まだよく解らない。ただ皆の意見をまとめると、ポジション適正がより厳密になった感じはある。『Ver.1.0』でもイブラヒモビッチをウイングに置いてパワープレーさせるとなぜかありえない身長差の選手に競り負けるとかあったけど、カードの格でポジション適正を凌駕するみたいな使い方はできないみたい。今回の検証でいえばジダンとかベッケンバウアーのセカンドトップとか、クライフのウイング起用なんかがそれに当たるのかな。

マンモス丸谷　今までは「よく解らない攻撃的な選手はとりあえずセカンドトップに置けばOK」みたいなところがあったんですけどね。

編集ナカムラ　また次回、検証していきましょう！

今回の検証大会で猛威を奮ったナカムラのバルサ主体チーム。パスにばかり気を取られているとMVPの個人技が待ってます。

『Ver2.0』で明らかに増えたのがファウルの判定。ファウルを出さないと思われていた選手が連発することも!?

こぼれ話

今回の検証大会「巌流島杯」についてもう一声言いたいことがあるッ！　悲喜こもごもな後日談をどうぞ。

座談会はなごやかですが実際の対戦ではメッチャ殺気立ってました。主に僕が。ナカムラ監督だけはただでは帰さないという気概に満ちあふれてました。（パリィ）

『Ver.2.0』でジダンがダメになった時点でトッティの先発やリヒトシュタイナーのMF起用に踏み切っていれば。やはりこれからはバロ……。（丸谷）

『Ver.2.0』ではペナルティエリア内からのシュートでも相手GKにキャッチされやすいカンジ。特に逆サイドからのクロスに合わせる形には要注意。（たてしゅ）

パスサッカー以外の攻め手に欠けていたのが反省点。あとはコーラーの組織守備重視（S）がほとんど機能しなかったのか誤算といえば誤算。（いちみや）

正直なところ、『WCCF』でこれだけ対戦をやったのは初めてでしたが、こんなに楽しいとは思わなかったです！　これからも一生懸命頑張ります！（ナカムラ）

たてしゅ

レアFW	ファン・ペルシー				
レアMF	ラメロウ				
レアDF	チアゴ・シウバ※競合				
レアGK	カーン				
ノーマルFW	エベシリオ	パト	イブラヒモビッチ		
ノーマルMF	X.アロンソ	アルシャビン	スナイデル		
ノーマルDF	ペペ	ロゼフナル	ドビュッシー	サバレタ	
ノーマルGK	レノ				
FA	クァイノ				

いちみやひろし

レアFW	メ…ノ…ルバ	ビジャ(EX)			
レアMF					
レアDF	コーラー	ブッフバルト※競合			
レアGK	-				
ノーマルFW	アクエロ	クリスティアーノ・ロナウド			
ノーマルMF	アサール	シャビ	バリー	ラウール・メイレレス	
ノーマルDF	コンパニ	ナガトモ	マイコン	サネッティ	
ノーマルGK	ノイアー				
FA	マケレレ 04-05 LE				

編集部ナカムラ（初心者）

レアFW	メッシ ※競合				
レアMF	イニエスタ	シャビ			
レアDF	ピケ				
レアGK					
ノーマルFW	ビジャ	ペドロ			
ノーマルMF	セスク・ファブレガス	セルジ・ブスケッツ	ハビエル・マスチェラーノ	チアゴ・アルカンタラ	
ノーマルDF	カルレス・プジョル	エリック・アビダル	アドリアーノ	ダニエウ・アウベス	
ノーマルGK	ビクトール・バルデス				
FA	C.ロナウド 08-09 MVP				

maimai

項目	内容
■メーカー	セガ
■ジャンル	音楽ゲーム
■操作方法	タッチパネル＋8ボタン
■稼働日	稼働中
■使用基板	RINGEDGE2
■ネットワーク	ALL.NET
■その他	Aime対応

全国ランキング1位&8位に聞いてみた!

J-POPからゲームミュージックまで幅広い楽曲をそろえ、男女ともに人気の『maimai』。一方、「ボタンをたたき、画面をスライドする」という今までに無いゲーム性のファンとなり、より正確なプレイで最高スコアを目指す“ガチプレイヤー”も全国各地で健在している。今回は、公式ランキング1位、そして8位（女性プレイヤーとしては全国1位）のお二人に『maimai』ガチプレイの魅力と上達方法を聞いてみたぞ!

よく訓練された、maimaiガチプレイヤーになろう!

maimaiをガチで楽しむために必要な練習とは一体？ガチプレイヤーが経験してきた上級者への近道を紹介！かなりマニアックで難しい答えが返ってくるかと思いきや、効果的でだれもが実践できる練習方法を教えてくれたぞ！

step1 まずは、より簡単に、親しみやすい曲から!

最初は何よりもリズムを掴むのが大切。表示されたリングが表すリズムを覚えるのが上達のコツだ。まずはリングの数が少ない簡単な曲で練習しよう。難しい曲だとリングと次のリングまでの間隔がせまくリズムが分かりづらい。また、自分が知っている曲をプレイするのもポイント。曲のリズムが分かっていれば覚えも早い。J-POPやゲームミュージックなど幅広いジャンルがそろっているので、知っている曲を探してみよう。

操作方法

『maimai』の操作は至ってシンプルで、タップとスライドとホールドの三種類のみ。直感的な操作性で、リズムが分かればだれでも楽しく遊べる仕様となっている。

SLIDE
青い☆のマークが出たら、まずはそこをタップ、もしくはボタンをたたこう。あとは☆の流れるラインにそって画面をスライドしていこう。

TAP
リングが外周にあるラインに重なるタイミングでボタンor画面をタップしよう！ホールドの場合はリングが消えるまで押し続けよう。

step2 上級者に見てもらってアドバイスをもらおう!

操作に慣れて、プレイを進めていくと次第にクリアできない曲が見えてくるかもしれない。その理由は、「リズムを把握できていない」もしくは「運指（ボタンの押し方）が分からない」のどちらかということが多いようだ。そんな時はその曲をクリアできる上級者に正しいリズムと、運指の方法を聞いてしまうのが上達への近道。特に、プレイしている様子を見てもらい、終ったらすぐに原因を聞いて反復練習をすると効果的だ。

アドバイスを聞いたら、すぐに体に覚え込ませるのがポイント！

more! 動画で動きを確認

Aimeを使ってmaimaiNETに登録すると、ニコニコ動画に動画をアップロードできるようになる。これを利用して動画をアップロードして自分の動きを確認してみよう。ほかのプレイヤーの動きも参考になるぞ！

『maimai』のプレイ動画は以下のサイトから視聴可能なのでチェックしてみよう！

『maimaiまとめサイト』
http://www.nicovideo.jp/maimai/
『maimai公式』
http://maimai.sega.jp/

step3 『maimai』をプレイしていると、よく聞くキーワードを覚えよう!

「だれかと一緒にプレイしたいけど、話しかけるのはちょっと……」そんな時はこのキーワードを覚えておけば大丈夫！　話しかけるときにさりげなく使いこなせばきっと親しみを覚えてくれるはず！

「僕と（私と）SYNC（しんく）してください!」

SYNCとは同じ楽曲を同じ難度で挑戦し、二人が同じ判定を出すことでシンクロ率を高めていくモードだが、どちらかが楽曲を解禁していると、もう一人が解禁していない場合でも同じ曲をプレイできるメリットがある。またレベルの上昇も一人でプレイするよりも早いので、始めたばかりのプレイヤーは積極的に声を掛けてSYNCしてもらうといいぞ！

「グレった（グドった）。」

『maimai』の判定は主に「MISS」「GOOD」「GREAT」「PERFECT」の四段階。「グレった」とはPERFECTを狙っている際に、GREATの判定が出た時に発する言葉。つまり「（PERFECTを狙ったのに、）GREAT判定が出てしまった」の略である。「グドった」は同様に「GOOD判定が出てしまった」時に使う。上級者がプレイしているときによく聞く言葉だ。

「Break」

Breakとはリングの一種で、ほかのリングが左記の四段階の判定がなされるのに対し、Breakの場合は同じPERFECTでも得点が2600点、2550点、2500点と三段階に分類される。この三段階の判定がシビアで、すべて2600点にするのは至難の技。Breakが多い曲ほど、スコアアタックの難関であり、ランカーたちが悶絶しているポイントである。

maimai プチ知識
手袋・　プレイする時は断然手袋を装着するのがオススメ。特にスライドをする際に指の滑りがスムーズになるので、より速く、そして正確にプレイできる。最高スコアを狙うには必須のアイテムだ。使用する物はどんなものでも問題無いが、主にボタンではなく画面をタップするプレイヤーはタップした感触が分かりやすいように、なるべく生地が薄いものを使うのがポイントだそうだ。

special Interview

全国トッププレイヤーの本音!

全国ランキング上位の二人であるが初心者だったころは意外な姿が……。そして、今に至るまでのきっかけ、そのモチベーションなど上位陣ならではの事情をお届けしよう。

全国ランキング1位

プレイヤー名	SMN-Y
称号	神
Level	410
TOTAL HISCORE	73783500
好きな曲	怪盗Rのテーマ

ニコニコ動画で動画を投稿しています。
運指考察もしていますので、参考にしていただけたら!
みんなで上達、『maimai』で「waiwai」しよう!

&

全国ランキング8位

プレイヤー名	AYTN-Y
称号	神
Level	626
TOTAL HISCORE	73725250
好きな曲	Urban Crusher [Remix]

はじめまして! AYTN-Yこと、あやたんです!
今回の企画で『maimai』の楽しさを多くの人に伝えられたらと思います。リズムに乗ってみんなで「舞」おうね♪

※ランキングは2013年4月14日時点のものです。

きっかけはランキング 一度上がったら下がりたくない!

——『maimai』を始めたきっかけを教えてください。

SMN-Y(しもん) 『maimai』を始めたのはかなり遅くて、それまでは別の音楽ゲームにハマっていました。いつも一緒に遊んでいた友達が『maimai』を始めたのがきっかけですね。最初は見られるのが恥ずかしくて一人でこっそりやってましたよ(笑)。

AYTN-Y(あやたん) そうだよね、筐体が大きくて目立つから、プレイしているところを見られてちょっと恥ずかしかったのを覚えてる。私は見栄っ張りだったのもあって、ヘタクソなところは見られたくなかったから、あまり人目に付かないところでこっそりプレイしてたな(笑)。

SMN-Y 人目に慣れてからは、友達よりもうまくなることだけを考えてプレイしていました。とにかく難しい曲のEXPERTとMASTER譜面だけをひたすらやっていたんですよね。そしたらある日、当時一番難しいって言われていた曲の最高スコアが出せたんです。当時はまだだれも達成していなくて、「自分だけ」というのが快感になってしまって。そこからほかの曲も全部達成してやろうと思ったのがどっぷりハマった理由ですね。

AYTN-Y わたしは、今みたいにたくさんプレイするようになったのは、セガ代々木の店舗大会に参加した時に109チームに誘われて一緒にプレイするようになってからかな。刺激を受けてどんどんやり込むようになりました。

SMN-Y ライバルでも友達でも『maimai』は人から受ける影響って大きいよね。

AYTN-Y そうそう! わたしはそこで知り合った人たちから、どうやったらうまくなるか、プレイのコツを教えてもらったりして上達しました。その時に教えてもらったランキングの存在が、今の私の原動力になっています。ただALLPERFECTを狙うだけじゃなくて、さらにスコアを伸ばすために100点200点差の世界で熱くなるなんて、その時は少しも考えていませんでした(笑)。

SMN-Y AYTN-Yはストイックだよね。動画でもガッツポーズが男らしいって言われてるし(笑)。プレイし終わったあとに振り返る姿がクールだよ。

常にランキングを目指す ガチプレイヤーならではの悩み

——プレイしていて何か悩みなどはありますか?

AYTN-Y うーん、これは私の性格を見抜かれているからだと思いますが、よく煽られます。「だれかがあの曲の最高スコア出してたよ」みたいな。そうすると火がついてプレイ頻度が上がっちゃう(笑)。最高で5時間位ぶっ通しで、一人で黙々とプレイしてた時もあったくらい!

SMN-Y 僕は、全曲のEASYとBASICすべての最高スコアを達成するのに人の少ないゲームセンターに飲み物5本位持ち込んで11時間はやり続けたことがあるよ。何も考えずにただただプレイに没頭してた(笑)。

AYTN-Y それはやり過ぎだよ(笑)。でもこうやって最高スコアにこだわってプレイしてると、気付くと課題曲ばっかりプレイしていて、もっといろんな曲をプレイしたいなって思うときがあるよね。

SMN-Y そうだね。そういう時にだれかから「SYNCしませんか」って声をかけられるとすごくうれしい。これも『maimai』プレイヤーの特徴かもしれないけれど、礼儀正しい方が多いですよね。一曲終わると「次の選曲はどうぞ」って譲り合えるからどちらか一方の好きな曲しかやらないってことが無い。そういう時に普段自分がやらない曲を選んでもらってプレイするとすごく新鮮で楽しくなります。

AYTN-Y 分かる! そして、そんな時にさらっと最高スコアが出たりするんだよね(笑)。

——ランキング以外にも何かモチベーションを保つ秘訣があればお聞かせ下さい。

SMN-Y 最終的にはランキングとなってしまうかもしれませんが、今はライバルを探すことがモチベーションになってますね。自分と同じくらい最高スコアを狙える人が現れてくれるように、EXPERTやMASTER譜面ばっかりプレイしている人を見付けては、「そのほかのEASYやBASICもプレイしてみては?」と、けしかけてます(笑)。今はそれに反応してくれるプレイヤーが居て将来が楽しみです。

——最後にこれからの目標とアルカディア読者とプレイヤーの方に一言お願いします。

SMN-Y これからも最高スコアを目指して行きます。運指に関する解説動画を作ったりもしていますので分からないことがあれば聞いてください! 一緒に上達してランキングを競い合いましょう!

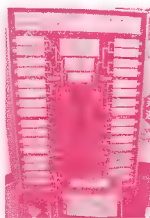
AYTN-Y これからもランキング上位をめざして頑張ります! もしゲームセンターで見かけたらぜひ声を掛けてください。一緒にSYNCしましょう!

セガ代々木店

今回インタビューした二人を始め、上位ランカー勢が数多く通う。ぜひ遊びに行ってみてほしい。

maimai担当 ふーきゃん

『maimai』のやり方が分からないといった方、ぜひお気軽にお声掛け下さいね! 初回楽曲追加のお手伝い致します!

twitter
https://twitter.com/SEGA_Yoyogi_P

定期イベント開催中!

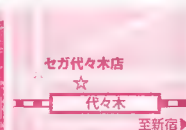
毎月第3土曜日に開催している大会参加者多数! 次回はレディース大会&エキスパート大会の2大会を開催予定!

交流ノートで情報共有!

分からないことがあったらここに書いてみよう。親身な回答がたくさん寄せられていたぞ!

店舗情報

〒151-0053 東京都渋谷区代々木1丁目35-2
アクセス JR・都営大江戸線代々木駅 西口・北口より徒歩30秒
電話番号 03-5351-1607
営業時間 10:00~24:00

maimai プチ知識 「ガチ勢」、「パフォ勢」 今回紹介したプレイヤーは最高スコアを出すことに重きを置いているガチプレイヤーで、ガチ勢と称されるが、それ以外にもコスプレやオリジナルの振り付けをしながらプレイすることで自分を表現するパフォ勢も存在する。パフォ勢とはパフォーマンス勢の略称で、普段から周りから見られていることを前提に、いかに楽しませることができるかという点に重きを置いているという点に違いがあるようだ。

ついに5周年を迎えるLoVシリーズ!!

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

―再征―

LORD of VERMILION Re:2 ～再征～
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年10月31日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text：age
※ゲスト称号獲得条件などは編集部調べによるものです。

『LORD of VERMILION Ⅲ』の稼動にあたり、さまざまなことが公開されはじめた。戦績や各称号の引継ぎなどに加え、『LORD of VERMILION Re：2』シリーズでは最後になると思われる全国大会の開催も決定！　まだまだ『LORD of VERMILION Re：2』はイベントが目白押しなので、ぜひとも、『LORD of VERMILION Ⅲ』稼動直前まで楽しんでほしい。

[illegible]デッキのサンプルと使い方を紹介。称号取得に役立ててほしい。さらに、全国大会の詳細なルールも掲載しておくので、よく見てデッキを組もう。

LORD of VERMILION Ⅲへと継承可能な特殊称号

赤き翼	闘聖帝君	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	逆ル狂気	偉大なる大魔導師（※）
ウィザード	三闘神	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	七界からの来訪者	アマゾネスの友だち（※）
四魔貴族	エオルゼアを往く者	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ゼムリアを駆ける英雄	破壊と創造の神（※）
ホロディン	ファミキング	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	恐怖と絶望の翼	繚乱の笹竜胆（※）
蒼の魔導書	現代の魔女	[illegible]	[illegible]
[illegible]		絆を紡ぐ者	

[illegible]

今年の公式全国大会は「舞浜アンフィシアター」にて開催!!

『LORD of VERMILION Re：2』最後の大会は、これまでの中でも最大規模の会場で実施されることになりそうだ。収容人数は2000人ほどで、前回同様、チケットを販売しての有料入場となる予定（金額については続報を公式サイトでチェックしておこう）。また、トリとなる大会らしく、大会を進行するメンバーもこれまでどおり豪華な面子。そして、今までのことを踏まえれば、会場で新作に関する発表もあるかも!?　気になる人はぜひ会場に足を運んでみてほしい。

なお、大会の詳しいルールは右の通り。ルール違反者には厳しい対応がなされるので、よく把握して、正々堂々勝負に挑もう！

大会概要

【予選大会期間】2013年5月25日（土）～2013年6月30日（日）
【決勝大会】2013年7月20日（土）
【決勝大会会場】舞浜アンフィシアター
【決勝大会開催時間】11：30～18：30（予定）
※開催時間はイベント内容により若干変更になる可能性があります。
【入場料】未定（※入場時にNESYSカード及び身分証明書にて本人確認アリ。）
【参加定員】2,000人
※スクウェア・エニックス e-STOREにて販売予定。詳しくは公式サイトにて発表予定。

大会ルール

[illegible]
・大会中に使用する【登録使い魔カード】をエントリー時に登録。
・登録使い魔カードはコスト合計が［120］まで。
・登録使い魔カードの中から、毎試合ごとに通常通りコスト合計が［90］の範囲内で使い魔を選択し、試合をする。
※登録使い魔カードは、そのエントリーをした1店舗（エリア）大会中のみ有効。

[illegible]
・大会中に使用する【登録降魔カード】をエントリー時に登録。
・登録できる降魔カードは1枚のみ。
※登録降魔カードは、そのエントリーをした1店舗（エリア）大会中のみ有効。

③プレイヤー（主人公）
・大会中に選択する種族をエントリー時に登録（種族固定）。
・大会中に選択する武器の属性をエントリー時に登録（属性固定）。
※武器は属性のみ固定。武器の種類（剣や両手斧など）は変更可能。
・大会中に選択するアルティメットスペル（2種類）をエントリー時に登録（US固定）。
※上記選択内容は、そのエントリーをした1店舗（エリア）大会中のみ有効。

④全国大会モード
・プレイヤーのレベル・ステータスは［全国大会モード設定］に統一。
・所持する武器のオーバーキルは種類を問わず、LV1・LV2・LV3が使用できる状態に統一。
・使い魔のレベルはすべて［MAX］に統一。
・プレイヤーの防具（兜・鎧・盾）については所持するものを自由に選択可能。
・［LoV.net］での装備品の入れ替えは可能。
・引き分けの場合は再試合。
・全国大会モードの試合結果・各種データはセーブされない。

[illegible]
・エリア大会への[illegible]会に出場禁止。
・店舗大会、決勝大会を通じてプレイヤーネームを変更することは禁止。

[illegible]
・試合開始以降、選手以外（観戦者等）からのアドバイス行為は禁止。
※悪質なアドバイス行為が認められた場合は、アドバイスを受けた選手が失格になる場合がある。
・ゲーム操作は出場選手一人でする。
※選手以外がゲーム操作に協力した場合、協力された選手が失格になる（サテライトに座ることができるのは出場選手のみ）。
・カードスリーブ・ローダーは公式ローダー、もしくは両面透明のものに限り使用可能。
・何らかの細工をほどこしている使い魔カードは使用できません。
※イラスト、文字などが書かれている、またはシールなどが貼付されているのもNG。
・『ロード オブ ヴァーミリオンRe:2』の開発、宣伝、運営等関係者は本大会に出場することはできない。
・その他、悪質な不正が認められた場合は、不正により利を得た[illegible]を失格とし、ロード オブ ヴァーミリオンRe:2公式全国大会「OVER the LORD」に関するすべての参加資格が失われる。

ゲスト称号獲得への道

今回紹介するのは、現環境を元に調整した、ゲスト称号獲得のためのデッキレシピと、その運用ポイントだ。欲しい称号&BGMを今の内に入手しておこう!

蒼の魔導書

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』の三人を投入したデッキで、メインとなる使い魔は全員ピンダメ系の特殊技を使う上、そのすべてがレベル制のものとなっている。そのため、いかに死滅させないように各個の特殊技レベルを上げていけるか、が重要になってくる。

ファーストパーティでは、敵のデッキの弱点属性使い魔と、コスト10の二体を連れ、主人公を壁にしつつ、その特殊技で痛み分けを狙う。

そして、セカンドパーティでメインのゲスト三人の特殊技を使い、やはり一体だけ倒して誤魔化す。ここでもキッチリ主人公を壁にすること。そして、無理に[illegible]3以上になってから突破を狙う。

終盤で［〜流譎の蓮華〜］を召喚したら、赤ボタンの技も加え、与えるダメージを増加しつつせん滅を狙う。あるいは、ピンダメで一体倒し、青ボタンの特殊技で敵の速度を下げ、帰還を遅らせてその間に戦闘をした場所とは違う位置のアルカナストーンまで移動して割り、リードを広げよう。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
真紅の死神　ラグナ	パワー　Wゲート	W単スマ	25	4	単	闇	420	80	55	特殊
氷刃の英雄　ジン	パワー　Wゲート サーチ	-	25	4	単	撃	440	60	70	攻撃
蒼の継承者　ノエル	サーチ	Wリジェネ W単スマ	20	4	単	雷	430	50	60	攻撃
トト	-	リジェネ	10	4	単	光	410	45	25	弱体
ドン・キホーテ	-	Wレジスト W単スマ	10	4	単	撃	370	50	30	強化
〜流譎の蓮華〜	Wゲート	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	複	雷	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

一時猛威を振るい、全盛期に比べ弱体化してしまったが、スペックが優秀でデッキが組みやすいため、称号は取りやすい部類だ。

関聖帝君+現代の魔女

ゲスト称号を一度に二つ取れるタイプのデッキ。

序盤からチャンスがあれば突破を狙いたい。ファーストパーティは、［関羽］と［【愛】アフロディーテ］、［蒼崎青子］を連れ、ピンダメでごまかす。

セカンドパーティで［ティファリス］を使用して戦闘を仕掛け、まず［久遠寺有珠］の特殊技を使い、先行して攻撃させ、その効果が切れるタイミングで［関羽］の特殊技を使用して一気に攻める。ここで突破して居座り、逃げ回って少し時間[illegible]闘を誤魔化す、という流れを作れれば理想的だ。

[illegible]ん滅を狙う。

USは〔サクリファイスU〕をセットして、対魔種などでは［蒼崎青子］にそれを使用してせん滅を狙うといい。

なお、コスト10は、マッチングや好みによって、［アリーシャ］か［ニケ］のどちらかを投入してもOK。環境に合わせて変えていこう。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
関羽	パワー　Wサーチ	-	30	4	複	雷	450	55	70	攻撃
久遠寺有珠	Wゲート	-	25	4	複	光	460	65	40	強化
蒼崎青子	パワー／Wサーチ	-	15	4	複	撃	420	40	40	攻撃
【愛】アフロディーテ	Wゲート	レジスト／単スマ	10	4	単	撃	430	35	30	
ティファリス	-	リジェネ	10	4	複	炎	410	30	35	強化
〜蒼天の守護龍〜	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

中盤まで五分の展開に持ち込み、降魔を召喚して高コストの二体を強化して一気に勝負に出る。［蒼崎青子］は捨てゴマにしてもOKだ。

最強のジェノム

[illegible]

開幕、［ベルセバブ］とコスト10の二体を連れ、特殊技を使ってせん滅、あるいは突破を狙う。そして、ここで痛み分けになったのであれば、［クジャ］と［エーコ］を含めたコスト15三体のパーティで戦闘を仕掛け、同じくせん滅か突破を狙う。といっても、コスト15のパーティはややパンチ力不足なので、無理をして逆にエクセレント→突破、とやられてしまわないように注意。ただし、自陣深くで敵一体を倒していれば、エクセレントを取られてもOK。そうしたら、残りの使い魔で即カウンターを狙おう。

また、基本二つのパーティを完全に分けて運用するのだが、終盤、勝負どころでは［ベルゼバブ］、［サキュバス］、［エーコ］の3体で出撃し、シールドの封印を狙いつつ特殊技のコンボでせん滅を狙おう。そこで突破してシールドを封印、ス[illegible]まま大幅なリードを広げることも可能だ。

ただし、相手が海種か神族で、5枚デッキだった場合、〔サクリファイスU〕はそれぞれの弱点属性使い魔に使用し、敵のせん滅に使いたい。あえて自陣スト[illegible]ス〕使用後に相手を攻撃範囲に入れることで、演出中に拡大した部分の攻撃を当てるテクニック[illegible]のに変更してもいいだろう。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
エーコ	-	リジェネ／Wレジスト	15	3	複	雷	420	40	40	強化
クジャ	パワー／Wゲート／サーチ	-	15	4	単	光	420	35	55	攻撃
サキュバス	シールド	-	15	3	複	闇	380	60	30	弱体
フェアリー	Wサーチ	-	10	3	単	光	350	60	25	強化
ベルゼバブ	シールド	-	25	3	複	雷	420	70	45	弱体
モーグリ	ゲート／サーチ	-	10	3	複	闇	390	40	30	弱体
〜嘆きの竜皇〜	Wゲート、Wサーチ	Wレジスト W単スマ	-	4	単	闇	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	3	単	炎	-	-	-	-

エオルゼアを往く者

[ヤ・シュトラ]を軸としたデッキで人獣が軸となるのだが、その弱点属性を攻撃属性に持つ[スプリガン]が入っているのがちょっと難点。そのため、光属性がかなり少ないデッキになってしまっている。神族対策を捨てるのであれば主人公を光属性にして不死と戦いやすくするのも手だ。また、[ヨルムンガルド]を[ベヒーモス]に変更して、攻撃的な編成にするのもいいだろう。

基本的な戦いかたとしては、とにかく敵を追いかけ、戦闘でのせん滅から突破を狙う。ファーストパーティは、[トト]と[ヨルムンガンド]＋相手の弱点属性の使い魔を連れ(ただし、対魔種では[ワーウルフ]は温存)、一回目の戦闘はその二体の特殊技を駆使して誤魔化す。

そして、セカンドパーティで[ヤ・シュトラ]、[ヨルムンガンド]、[ワーウルフ]の三体を連れ、特殊技のコンボからせん滅を狙う。[ヨルムンガンド]は特殊技の効果が高めなので、壁にして敵の攻撃を受けさせ、一気にATKとDEFを上げていこう。[illegible]を温存したら、次の戦闘は[トト]と[スプリガン]で誤魔化そう。

降魔召喚後は[ヤ・シュトラ]を前に出し、能力が上がったところで青ボタンの特殊技でHPを回復して敵の撃破を狙っていこう。なお、[illegible]で、ひたすらエクセレントを狙うぐらいでOKだ。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
ヤ・シュトラ	-	ゲージ／W複スマ	30	4	複	雷	470	85	35	強化
スプリガン	Wサーチ	-	15	3	複	炎	380	55	35	攻撃
ヨルムンガンド	-	レジスト／W単スマ	20	4	単	撃	410	85	30	強化
ワーウルフ	-	W単スマ／W複スマ	15	4	単	撃	420	50	40	強化
トト	-	リジェネ	10	4	単	光	410	45	25	弱体
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	闇	-	-	-	-

攻撃を受けると効果がアップする特殊技の重ね掛けで大幅強化を狙う。スカされないように接触する直前に使いたい。

月光の軌跡＋迸ル狂気＋紅玉の瞳

一度に三つの称号を取れる贅沢な形のデッキだが、そのポテンシャルは[illegible]のデッキの中でも高い。まず、大前提として〈シールド〉系のスキルが無いので、ひたすら戦闘からの突破を狙うことになる。相手がシールドの封印を狙っていたら必ず阻止しよう。割り合いもなるべく避けるように。

ファーストパーティは、コスト10の二体に[【惑】アジルス]を連れてごまかしつつ、ゲージがたまったら空撃ちになってもいいので[【惑】アジルス]の特殊技を使い、早めにレベルを上げたい。

[【惑】アジルス]の特殊技レベルが上がるまでは、セカンドパーティでは[カイネ]と[魔王]の特殊技コンボを使用して戦闘を誤魔化そう。[【惑】アジルス]の特殊技レベルが[illegible]になったら、こちらのほうが効力が高くなるので、[魔王]の特殊技は[【惑】アジルス]とのコンボに使う。

当然、その時点で[カイネ]の特殊技が使用できるなら、両方の特殊技を使って敵のせん滅を狙うのもいい。

なお、人獣対策を捨てるなら、[メデューサ]と[【悪戯】フェアリー]を、[バンダーズナッチ]と[フェアリー]に変更して、ゲージをためやすくするのも手だ。この場合、シールドの封印も狙えるようになるぞ。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
【惑】アジルス	パワー／ゲート／サーチ	-	25	4	単	雷	440	70	60	強化
カイネ	パワー／ゲート／Wサーチ	-	20	4	単	闇	430	70	40	強化
実験兵器7号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	闇	430	30	35	攻撃
魔王	-	ゲージ／W複スマ	15	3	複	炎	380	60	30	強化
フェアリー	Wサーチ	-	10	3	単	光	350	60	25	強化
メデューサ	サーチ	ゲージ	10	3	複	炎	390	40	30	強化
～傾星の妖狐～	Wゲート・Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	-	4	単	炎	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

貫通効果に加え、攻撃範囲拡大まであるので、単数攻撃メインでも[サクリファイス]系USを使っても戦果を上げられるぞ。

ブラック★ロックシューター＋ゼムリアを駆ける英雄

比較的デッキに組み込みやすい二体の使い魔を併せて使用した形。基本は、[サーガ]を軸に戦う。

ファーストパーティは[サーガ]と[B★RS]、[【祝福】テティス]を連れていき、開幕はごまかしを狙う。最初は無理に突破を狙う必要は無いので、[サーガ]の特殊技は倒しやすい相手に使うといい。また、壁にするなら主人公か[B★RS]を優先し、[【祝福】テティス]を死滅させないようにして特殊技のレベルを上げる。

セカンドパーティは、[サーガ]以外を入れ替えて出撃。このとき、〈シールド〉を持つ使い魔が二体居るので、シールド側へ敵を誘って自陣で戦えれば理想。このパーティは、可能であればつねに突破を狙いたいパーティなので、突破できそうなときHPがある程度残っていれば、多少強引でも居残ろう。

突破後にシールドを封印しておけば、カウンターからリードをされることは少ない。ただし、[サーガ]だけは必ず逃すこと。HPが減った状態でも逃すことさえできれば、次の出撃で[【祝福】テティス]の特殊技を使って回復し、すぐに迎撃に行けるからだ。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
B★RS	Wサーチ	-	15	3	複	撃	440	35	40	攻撃
エステル・ブライト	ゲート　Wサーチ	リジェネ	20	4	単	撃	470	50	50	攻撃
サーガ	シールド	散スマ	30	3	散	炎	470	80	65	特殊
オケアノス	シールド	レジスト	15	3	単	光	440	40	45	特殊
【祝福】テティス	ガード	Wリジェネ	10	4	複	炎	410	20	45	回復
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	闇	-	-	-	-

降魔召喚後は[サーガ]自身の特殊技を使い、そこに降魔の赤ボタンを重ねて使用。そのまま壁として前に出すぐらいでもOKだ。減ったHPはやはり[【祝福】テティス]での回復も可能なので強気に壁にしよう。

なお、[オケアノス]の強化や、回復効果を特に必要としないのであれば、[【祝福】テティス]を[スカイフィッシュ]にして、対不死を強化するのもアリ。ただし、雷武器の多い人獣戦がかなり厳しくなる。

幻想遊戯

撃属性が少ないため、魔種戦が厳しいデッキ。そのため降魔は［～欲界の天魔～］を使用し、終盤まで粘ればある程度戦えるようにしてある。ただし、ここ[illegible]もOKだ。戦術としては、メインとなるコンボでの突破が狙いとなる。

開幕は、ダメージ系特殊技を使うコスト10の使い魔を出撃させて痛み分けを狙う。そして、セカンドパーティで［西行寺幽々子］、［博麗霊夢］、［ウロボロス］の三体で出撃して戦闘を仕掛ける。

[illegible]し減ったところで［博麗霊夢］の特殊技を使って［ウロボロス］の特殊技のデメリットをカバーしよう。また、突破後、敵がカウンターを狙っているときも、なるべ[illegible]

[illegible]に持っていこう。特殊技のコンボが強力なので、中央で一気に撃破してリードを広げることも可能。中央を突破できたら、中央のストーンを割り、迎撃に出てきた相手から逃げながらシールドを修復して左へ移動しよう。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	[illegible]D	[illegible]	属	HP	ATK	DEF	特殊
博麗霊夢	Wゲート	Wリジェネ	15	4	単	雷	420	50	40	回復
西行寺幽々子	シールト　サーチ	-	25	3	複	雷	460	55	50	弱体
ウロボロス	シールド　Tサーチ	-	20	3	複	炎	450	40	50	強化
ジャンヌ・ダルク	-	リジェネ W複スマ	10	3	複	炎	410	30	35	強化
実験兵器7号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	闇	430	30	35	攻撃
静御前	Wサーチ	-	10	3	複	撃	410	30	35	攻撃
～欲界の天魔～	Wゲート　サーチ	Wリジェネ W単スマ	-	4	単	撃	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	3	単	闇	-	-	-	-

相手の攻撃属性を消す［西行寺幽々子］の特殊技は［ウロボロス］のDEFアップの効果と合わせればかなり頼りになるぞ。

はじまりの王

[illegible]キにまとめてある。

ファーストパーティは、コスト10相当の時間で特殊技が使える使い魔がいないので、［ドリアン・グレイ］と［ティファリス］、そして［エリザベス］を引き連れ、[illegible]に誘って自陣まで引いて時間を稼ぐことも可能だ。

セカンドパーティでも基本的に［エリザベス］を連れて行くが、特殊技は必ず使うわけではないので注意。［ライル］と、［リッチ］あるいは［ドリアン・グレイ］[illegible]る回数が少ないので、じっくりチャンスを待ちたい。

終盤、［ドリアン・グレイ］のレベルが上がったら、［エリザベス］と［ティファリス］を連れ、割り合いを仕掛けつつ、その間に［ティファリス］の特殊技を二度掛けした後、戦闘を挑むのも手だぞ。

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	[illegible]D	[illegible]	属	HP	ATK	DEF	特殊
ライル	オーラ／ゲート	リジェネ／レジスト	20	4	単	闇	430	50	60	弱体
ティファリス	-	リジェネ	10	4	複	炎	410	30	35	強化
エリザベス	ハワー　オーラ サーチ	-	30	4	複	撃	470	50	70	攻撃
ドリアン・グレイ	シールド	Wレジスト	15	3	散	雷	440	30	55	強化
リッチ	ガード　シールド	-	15	3	複	闇	400	30	55	弱体
～流謫の蓮華～	Wゲート	Wリジェネ Wレジスト	-	4	複	雷	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎		-	-	-

［ライル］の特殊技は、敵が撤退するところに使用するのも手。そうするとゲート内で相手が万全の状態になるまで時間がかかるのだ。

恐怖と絶望の翼

ゲストデッキでありながら、現在最強デッキの一角に位置するデッキで、称号の取りやすさでいえば全ゲストデッキ中一番と言っても過言ではないだろう。と[illegible]号を取れるので、戦績を気にする人にもオススメのデッキ。

基本戦術は、ファーストパーティに［イセリアクイーン］と［アリーシャ］、それに加え敵の弱点属性の使い魔を連れて出撃し、痛み分けを狙う。ただし、相手が不死の場合は［セラの天使］を温存するほうがいい。

セカンドパーティは［イセリアクイーン］、［ガブリエセレスタ］、［セラの天使］で出撃し、まず、ゲスト二体の特殊技を重ね掛けして敵の能力を下げて戦闘を仕掛ける。その間［セラの天使］は攻撃が届かないぐらいの位置まで下がってもいい。そして、前衛のHPが減少したら［セラの天使］で回復するのだ。そこで突破に成功したら、敵から逃げ回りつつ特殊技のゲージがたまるまで時間を稼ぐ。シールドを封印されそうなら、すぐ［イセリアクイーン］で修復しよう。そして、[illegible]

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	[illegible]D	[illegible]	属	HP	ATK	DEF	特殊
イセリアクイーン	ハワー　リヘア	-	30	4	複	撃	450	55	70	攻撃
ガブリエセレスタ	ゲート　Wサーチ	-	20	4	単	雷	470	50	50	攻撃
アリーシャ	Wサーチ	リジェネ 単スマ	10	4	単	光	430	30	35	攻撃
セラの天使	Wゲート	-	20	4	単	光	410	50	65	回復
ティファリス	-	リジェネ	10	4	複	炎	410	30	35	強化
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

だ。もしこのパーティでの突破に失敗した場合、［ティファリス］を連れて出撃し、[illegible]

[illegible]を狙う。また、居座るときは、［セラの天使］で残り四体を、［セラの天使］を降魔で回復、というパターンも強力だぞ。

赤き翼

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
エッジ	-	Wリジェネ	25	4	複	雷	420	75	40	攻撃
カイン	-	Wレジスト／単スマ	20	4	複	撃	410	60	40	攻撃
リディア	-	ケージ　W複スマ	15	4	複	光	360	55	40	強化
ゴルベーザ	リペア	-	30	3	複	闇	450	50	75	攻撃
～蒼天の守護龍～	Wゲート Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

レベル制の特殊技が多くそろっているデッキのため、戦闘時に死滅させるのは主人公と［リディア］を優先させるようにしたい。そうして、ほかの使い魔の特殊技レベルを上げて後半に勝負に出る。しかし、その特殊技も相手の弱点属性でないものであれば無理にレベルを上げる必要もない。パーティに［リディア］が居ないときは、それらを、相手の弱点を突ける使い魔を守るための壁にしてしまうぐらいでもOKだ。

すべての使い魔が複数攻撃なので、［サクリファイスU］で終盤にせん滅を狙うのもいいだろう。相手が5枚以下のデッキであれば積極的に狙っていこう。もう一つのUSは［リザレクション］が安定だ。

降魔召喚時は、DEFが高めの［ゴルベーザ］に赤ボタンの特殊技を使って前に出して攻撃させ、突破に成功したら青ボタンで回復して居座るといいだろう。

七英雄

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
ワグナス	Wゲート	-	30	4	複	光	470	60	60	攻撃
ノエル	Wゲート／サーチ	-	30	4	単	撃	450	90	60	攻撃
スービエ	リペア／Wシールド	レジスト／W散スマ	30	2	散	撃	490	75	65	攻撃
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

高コストの三体で構成されたいわゆる「豪傑」型のデッキのため、当然一体倒されただけで、次の戦闘で一人足りなくなり、さらに一人倒されて……となる可能性もある。レベル制の特殊技を二体が持っているのでとにかく大事に使いたいが、死滅したときのためにUSには〔リザレクション〕を必ずセットしておく。LV2のほうは、〔キュアオールU〕か〔リターンゲートU〕をセットして死滅を避けるようにしておきたい。序盤は、シールド側に敵を誘って戦闘を仕掛け、主人公を壁にして[illegible]にしつつ、終盤、特殊技のレベルが上がったら、［ワグナス］と［スービエ］（可能であれば［ノエル］も）を同時に使ってせん滅を狙おう。

なお、七英雄は、残り4枚でデッキを組んでも取れる。闇属性がコスト75と非常に尖った形だが、当然神族にはこちらのほうが勝ちやすい。

ウィザード

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
野生語りのガラク	-	W単スマ	15	4	複	闇	380	60	30	強化
サルカン・ヴォル	シールド	散スマ	30	3	散	炎	450	80	70	強化
セラの天使	Wゲート	-	20	4	単	光	410	50	65	回復
センギアの吸血魔	Wサーチ	-	25	3	散	雷	460	60	65	妨害
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	撃	-	-	-	-

このデッキは属性をそろえた形になっているが、［野性語りのガラク］を［大気の精霊］にしてもいい。そのとき、主人公は闇属性でもOKで、好みやマッチの状況でパーツと武器を変えてみるといいだろう。なお、主人公の種族は［セラの天使］の効果を考慮して、必ず神族にしておこう。

戦術としては、開幕の戦闘は相手を追ってごまかし、帰り際に［センギアの吸血魔］の特殊技を使い、左側のゲートから出撃してその特殊技でシールドの封印を狙いつつ戦闘を仕掛ける。また、突破を狙う際は［セラの天使］の特殊技が使える状況にしておこう。使えない状況で無理に突破すると全滅の危険もあるので注意。

降魔召喚後は、赤ボタンの特殊技を、［サルカン・ヴォル］の特殊技と併用して使うといい。効果時間は短いが、さらに［野性語りのガラク］の特殊技を重ねれば高い火力を発揮してくれるぞ。

幻影を葬りし者

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
エルドナーシュ	Wゲート	Wケーシ　リジェネ	30	4	単	雷	430	85	70	弱体
アークエンジェルEV	-	Wリジェネ	15	4	複	闇	420	50	30	弱体
カムラナート	サーチ	レジスト　W単スマ	25	4	単	光	440	85	45	攻撃
闇の王	Wサーチ	-	20	3	複	闇	430	55	40	攻撃
～蒼天の守護龍～	Wゲート Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	撃	-	-	-	-

いうまでもないが、高コストの二体は優先的に生き残らせるようにしたい。可能な限り主人公を壁にしたいが、それを避けて狙われてしまったら、闇属性の二体どちらかを壁にするぐらいでもいいだろう。

［エルドナーシュ］の特殊技が使えるようになったら、相手の能力を大幅に下げられるので、優先的に［アークエンジェルEV］の特殊技と重ね掛けしたい。ただし、［エルドナーシュ］の特殊技は、三体以下に使用することで大きな効果を発揮するので、なるべく炎属性の敵と、高コストの敵を範囲に入れたい。高コスト一体と低コスト二体の編成の場合は、うち二体のみに効果範囲を絞ってもOKだ。

降魔召喚時は、複数攻撃の使い魔が少ないので、［エルドナーシュ］を壁にしつつ、そのHPを青ボタンで回復してやるといいだろう。相手が神族の場合、［闇の王］を赤ボタンで強化してもいい。

四魔貴族

降魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
魔戦士公アラケス	ゲート	-	15	4	複	撃	400	50	35	攻撃
魔龍公ビューネイ	パワー／ゲート	リジェネ	25	4	複	闇	440	65	45	弱体
魔炎長アウナス	Wサーチ	単スマ	25	3	複	炎	420	75	40	攻撃
魔海侯フォルネウス	パワー／シールド	-	25	3	複	闇	460	40	65	攻撃
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	雷	-	-	-	-

「赤き翼」同様、レベル制の特殊技が多くそろっているデッキ。四魔貴族は、低コストの一人がそうなので、相手が魔龍以外であれば［魔戦士公アラケス］は壁にして捨ててしまってもかまわないだろう。また、［魔龍公ビューネイ］の特殊技を使えば、戦闘でわずかだが敵アルカナストーンゲージを減らせる。その特殊技を使用するのは、［魔炎長アウナス］と［魔海侯フォルネウス］の特殊技を使った後さらに攻撃し、敵のHPを減らした後に使って効果時間内に敵を倒せるようにしたい。こうして、特殊技のレベルを上げつつ、少しでも敵のアルカナストーンゲージを削って決定的なリードを取られないように時間へつないで、レベルが上がった特殊技で敵のせん滅を狙うのだ。

USには〔サクリファイスU〕をセットしておくこと。そして、降魔召喚時は赤ボタンのほうを［魔海侯フォルネウス］に使うといいだろう。

愛執のエインフェリア

降魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
レナス	ハワー／Wゲート	リジェネ	20	4	単	撃	450	45	60	攻撃
フレイ	Wゲート	-	30	4	散	雷	510	70	65	罠
ブラムス	シールド	-	25	3	複	撃	440	45	65	罠
レザード・ヴァレス	シールド	W単スマ	15	3	単	炎	420	40	50	攻撃
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

トラップが二つとピンダメが二つと、やや特殊技も中途半端な形になっているデッキ。うち、レベル制の特殊技を持つのは［レナス］と［フレイ］。この二体は優先的に生き残らせるようにしたい。

戦闘においては、火力が低いデッキであるため、突破できるかはトラップが当たるかどうかにかかっている。中央から出撃してシールド突破を狙うと、相手も中央のストーンにトラップを置かれたくないので追いかけてくることも多い。そこで、右に振り、そして、真ん中に戻り、と相手をかき回し、中央か右、どちらかの敵アルカナストーン上にトラップを二つ配置し、その戦闘、あるいは次の出撃時にそれを使って敵のせん滅を狙いたい。相手が不用意にシールド突破をするようなら、自身か敵、どちらかの真ん中ストーン上、あるいはその付近に二つトラップを置き、右のストーン制圧後中央で勝負しよう。

ホロディン

降魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
アジュダヤ	Wゲート	単スマ／複スマ	30	4	単	撃	450	75	75	弱体
アグニ	Wサーチ	-	30	3	散	炎	450	85	65	罠
ヘカトンケイル	-	レジスト／W複スマ	30	4	複	闇	450	80	45	攻撃
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

七英雄と同じく、数少ない「単体」型のデッキとなる。一人でも死亡は絶対に避けたい所ではあるが、［アグニ］と［ヘカトンケイル］はやや打たれ弱いので、扱いには注意が必要。とにかく主人公と［アジュダヤ］を壁としてフル活用する。ただし、少しでも危なくなったら即撤退するのが大事。現在、DEF低下系の特殊技が強力なので、［アジュダヤ］でも一瞬で死亡する。それらの特殊技をくらったら、一旦アルカナストーンを放棄して、特殊技の効果が切れてから攻めなおすくらいでもOKだ。［アジュダヤ］の特殊技を合わせれば、相手が追ってくるのを阻止することも可能。真っ向から勝負する場合は、［アジュダヤ］と［ヘカトンケイル］の特殊技を併せて使うのがいい。だが、二回目の戦闘だと、［ヘカトンケイル］の効果はあまり高くないことも。三戦目まで温存するのも重要だ。

ソード・オブ・マナ

降魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
フラミー	Wゲート	ゲージ	20	4	散	撃	430	65	45	強化
ボボイ	Wゲート／サーチ	単スマ	20	4	単	雷	450	50	55	特殊
エリス	Wゲート	-	15	4	複	光	420	40	40	強化
プリンシパリティ	-	-	15	4	複	雷	380	30	60	弱体
【愛】アフロディーテ	Wゲート	レジスト／単スマ	10	4	単	撃	430	35	30	
アリーシャ	Wサーチ	リジェネ／単スマ	10	4	単	光	430	30	35	攻撃
～欲界の天魔～	Wゲート／サーチ	Wリジェネ／W単スマ	-	4	単	撃	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

コスト20を二枚投入しないとならないため、定番の形でデッキを組むのが難しい組み合わせで、少々特殊な形にまとめた。狙いは［エリス］を使用してのエクセレントとなる。

序盤は、コスト10のピンダメ二体と、［フラミー］を駆使して戦闘をごまかし、［エリス］の特殊技ゲージがたまったところで［プリンシパリティ］と一緒に出撃し、その特殊技で敵を捕まえ、［ボボイ］と［エリス］の特殊技を重ね掛けしてエクセレントを狙う。［エリス］の特殊技は、このコンボが可能になったら序盤でもまず使おう。そうすることで、降魔召喚後に二回目を使用できる。

相手が降魔を召喚したら、こちらも降魔を召喚し、その特殊技を使用して敵降魔ごとエクセレントを狙う。相手に逃げられないよう、こちらの降魔の特殊技は［プリンシパリティ］の特殊技の効果が切れたときでもOKだ。ターンXを使ったら確実にせん滅したい。

なお、当然〔リターンゲート〕でスカされると困ったことになる。基本的には、相手が降魔を召喚するまではこちらも降魔は呼ばない。そして、対策のためにUSに〔アディション〕系をセットしておく。これで、エリスをスカされても、こちらも［エリス］死滅後にUSで対抗できる。

三種の神器

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
草薙京	リヘア／ゲート	-	25	4	単	炎	480	50	70	攻撃
八神庵	シールド／Wサーチ	-	25	3	単	炎	480	50	70	強化
グリムリーパー	シールド	-	20	3	複	雷	430	45	50	特殊
スケルトンファイター	-	-	10	3	複	雷	350	60	20	強化
静御前	Wサーチ	-	10	3	複	撃	410	30	35	攻撃
～欲界の天魔～	Wゲート／サーチ	Wリジェネ／W単スマ	-	4	単	撃	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	3	単	闇	-	-	-	-

[illegible]
[illegible]と戦いやすくするのも手だ。序盤は、回転率の高い［グリムリーパー］と［スケル
[illegible]
[illegible]もいいだろう。相手に〈シールド〉スキルを持ってる使い魔が少なかったら、シー
[illegible]リムリーパー］の特殊技を重ね、離れた位置から［八神庵］の特殊技を使って攻撃
[illegible]た敵を倒せれば理想だ。

なお、デッキの形をがらりと変えて、コスト30枠に、［クジンシー］と［リッチ］
[illegible]技を重ね掛けし、相手を動けなくしたところで［八神庵］でせん滅を狙うのも有
[illegible]するのも面白い。この場合、コスト10は一枚になるので、［静御前］か［実験兵器
[illegible]

チョコボ＆モーグリ

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
チョコボ	ゲート	W単スマ／散スマ	20	4	散	光	430	70	40	攻撃
モーグリ	ゲート／サーチ	-	10	3	複	闇	390	40	30	弱体
サキュバス	シールド	-	15	3	複	闇	380	60	30	弱体
ベルゼバブ	シールド	-	25	3	複	雷	420	70	45	弱体
ホムンクルス	-	散スマ	10	3	散	光	390	50	25	強化
【悪戯】フェアリー	Wゲート	-	10	3	単	雷	370	55	25	強化
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	3	単	炎	-	-	-	-

魔種デッキに［チョコボ］を組み込んで扱いやすい形にまとめたデッキ。基本的な運用は一般的な魔種6枚型と同じで、開幕は、［ベルゼバブ］と［【悪戯】フェアリー］を加えた二体を連れ、戦闘を誤魔化す。セカンドパーティは、［チョコボ］
[illegible]
に使用し、それらに［チョコボ］の特殊技を使用して痛み分けを狙う。中盤以降はパーティの組み合わせを変え、［ベルゼバブ］、［サキュバス］、［【悪戯】フェアリー］のパーティで出撃し、突破からのシールド封印、あるいはエクセレントを狙ってもいいだろう。なお、［ベルゼバブ］の特殊技は高コスト使い魔に使うと効果的。

降魔は、属性を合わせるために［～蒼天の守護龍～］にしてあるが、ここは［～静謐の担い手～］にして制圧面を強化して、割り合いで海種戦を手堅く拾えるよ
[illegible]
外で勝てる手段が欲しければこちらにしよう。

また、人獣対策を優先するなら、［ホムンクルス］を外して［メデューサ］を入
[illegible]
[illegible]

三闘神

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
ケフカ	ゲート／Wサーチ	単スマ	30	4	単	炎	530	60	70	攻撃
ガブリエセレスタ	ゲート／Wサーチ	-	20	4	単	雷	470	50	50	攻撃
セラの天使	Wゲート	-	20	4	単	光	410	50	65	回復
アリーシャ	Wサーチ	リジェネ／単スマ	10	4	単	光	430	30	35	攻撃
ティファリス	-	リジェネ	10	4	複	炎	410	30	35	強化
～嘆きの竜皇～	Wゲート／Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	-	4	単	闇	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	撃	-	-	-	-

現時点で強力なスターオーシャンデッキ、その一枚を［ケフカ］に変えた形である。そのため、地力はまずまず。基本的な立ち回り方も、開幕をピンダメでご
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ルドの封印はできるだけ阻止したい。ただし、逆に〈Wサーチ〉の数が多いので、先行して出撃できたら、サーチアイを封印した上で敵に戦闘を挑むのも有効。

[illegible]
て使うといい。だれかが集中攻撃を受けて［セラの天使］の回復が追いつかない場合は、そのフォローを、［セラの天使］の回復である程度誤魔化せるならその回復、あるいは温存をしよう。

[illegible]
もいい。苦手な種族の弱点属性を組み込もう。

ファミキング

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
週刊ファミ通	サーチ	レジスト	30	3	複	光	490	70	45	攻撃
エーコ	-	リジェネ／Wレジスト	15	3	複	雷	420	40	40	強化
サキュバス	シールド	-	15	3	複	闇	380	60	30	弱体
メデューサ	サーチ	ゲージ	10	3	複	炎	390	40	30	強化
モーグリ	ゲート／サーチ	-	10	3	複	闇	390	40	30	弱体
【悪戯】フェアリー	Wゲート	-	10	3	単	雷	370	55	25	強化
～流鏑の蓮華～	Wゲート	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	複	雷	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	3	単	炎	-	-	-	-

［週刊ファミ通］が魔種のため、問題なく魔種単で安定した力を発揮する組み合わせにまとめた形。［週刊ファミ通］を軸にパーティを入れ替える形で運用をし、［週刊ファミ通］と［【悪戯】フェアリー］、［モーグリ］、あるいは［サキュバス］と［エーコ］のパーティを交互に使うことで戦闘での突破を狙う。［週刊ファミ通］はDEF
[illegible]
[illegible]
意してあるので、その特殊技の効果を生かしやすいのだ。

[illegible]
殊技でDEFを下げて一気にせん滅を狙う。このとき、相手使い魔のHPがある程
[illegible]
[illegible]
いので、チャンスでは確実に仕留められるようしっかりと使い分けたい。

USは当然［サクリファイスU］を必ずセットしておきたい。こちらも、［週刊ファミ通］の特殊技と併用すれば、せん滅が狙いやすくなるぞ。

紋章を刻む者

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
カイム	ゲート／Wサーチ	Wレジスト	25	4	単	闇	440	80	50	攻撃
アンヘル	シールド	Wレジスト	20	3	単	炎	430	55	55	強化
レオナール	リペア／Wシールド	-	30	2	複	雷	470	55	65	罠
アリオーシュ	シールド	-	15	3	複	撃	460	35	35	弱体
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	3	単	光	-	-	-	-

[illegible]
この際、主人公を闇属性か炎属性に変更するのもアリ。
[illegible]術面でもそれを生かしたいところ。相手を敵シールド側に誘いつつ、どこかで［レオナール］のトラップを設置して、それを当てることができて初めてチャンスが作れる。幸い、効果範囲が自身前方なので、左右に振りつつ少しずつ戦線を上げ、中央敵ストーン上にトラップを設置してそこで戦闘に持ち込む形にできれば理想[illegible]

神々からの離反者

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
アリーシャ	Wサーチ	リジェネ／単スマ	10	4	単	光	430	30	35	攻撃
ルーファス	Wゲート／サーチ	-	20	4	単	雷	430	60	50	攻撃
魔炎長アウナス	Wサーチ	単スマ	25	3	複	炎	420	75	40	攻撃
モーグリ	ゲート／サーチ	-	10	3	複	闇	390	40	30	弱体
サキュバス	シールド	-	15	3	複	闇	380	60	30	弱体
【悪戯】フェアリー	Wゲート	-	10	3	単	雷	370	55	25	強化
～傾星の妖狐～	Wゲート／Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	-	4	単	炎	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

[illegible]滅となる。開幕は、［魔炎長アウナス］と、［アリーシャ］以外のコスト10二体を連れ、[illegible]用してレベルを上げて帰還。もちろん、敵を撃破してHPに大きく余裕があればそのまま居座ってもOK。ただし、次の戦闘で［魔炎長アウナス］は必ず逃がすこと。[illegible]痛み分けで終えたい。
[illegible]の特殊技のレベルが上げられていた場合、それに加え、［ルーファス］（あるいは［サキュバス］）と［【悪戯】フェアリー］を加えたパーティで敵の撃破を狙っていこう。降魔を召喚できていれば、その特殊技を含め、同じ敵に集中攻撃をすることで、二体を簡単に死滅させることも可能だ。この状況さえ作れれば、残った敵を倒してしまうのは難しくない。とにかく［魔炎長アウナス］を大事に使うこと。そして、特殊技レベルが上がらないうちは無理しないことが大事だ。

七界からの来訪者

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
ユーノ	-	W単スマ	20	4	単	撃	430	55	55	攻撃
グレンデル	パワー／Wゲート	-	30	4	単	闇	250	120	80	強化
ベヒーモス	Wゲート	レジスト	20	4	単	光	430	70	40	強化
トト	-	リジェネ	10	4	単	光	410	45	25	弱体
ドン・キホーテ	-	Wレジスト／W単スマ	10	4	単	撃	370	50	30	強化
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	雷	-	-	-	-

[illegible]も力不足になることも。そこで、尖った性能でチャンスを作れる［グレンデル］を投入して戦闘での勝利を目指す形にした。
当然、制圧面では勝負にならないデッキなので、つねに戦闘を仕掛けることに[illegible]を連れて行っても問題ないが、相手に低コストのピンダメなどが居る場合は、特[illegible]特殊技を使用してからが本番。
セカンドパーティで［グレンデル］に加え、［ベヒーモス］を連れ、その特殊技で敵の撃破とアルカナストーンゲージの減少を狙う。ここで［ユーノ］を連れて行っ[illegible]て敵の撃破を狙う。［ユーノ］は、三戦目以降で、［ベヒーモス］が使えない状況を誤魔化すために使おう。
なお、コスト10の二枚は、［那須与一］と［【魔導】ウィッチ］にしてもいい。こちらと［グレンデル］を合わせたコンボも強力。突破後にシールドの封印も狙える[illegible]かすことも可能。ただし、やや開幕が弱くなる点には注意しよう。

絆を紡ぐ者

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
鳴上悠	パワー／シールド／Wサーチ	-	30	3	単	雷	490	70	70	攻撃
アイギスEXO	オーラ／シールド／サーチ	-	20	3	単	炎	430	50	60	強化
エリザベス	パワー／オーラ／サーチ	-	30	4	複	撃	470	50	70	攻撃
ティファリス	-	リジェネ	10	4	複	炎	410	30	35	強化
～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	光	-	-	-	-

4枚デッキで、かつ、主力が高コストなので、戦闘時はなるべく主人公を盾に[illegible]に。いざ特殊技が使えるようになったら、［鳴上悠］と［エリザベス］の特殊技を同時に使用してせん滅を狙う。そこで敵を確実に倒せそうなら［アイギスEXO］[illegible]切れ時に［アイギスEXO］が簡単に倒されてしまうので注意。
[illegible]HPの回復が間に合わないとき、ペルソナ系使い魔の代わりに出撃させ、特殊技でDEFを上げて戦闘をごまかしたい。
［鳴上悠］と［アイギスEXO］が同時に出撃するとき、相手に〈シールド〉系のスキルが無いのであれば、シールド側に相手を誘って、なるべく自陣ストーン側まで敵を引き付け、痛み分け後、すぐにゲートに戻れるようにすると枚数の少なさをカバーしやすい。
なお、［アイギスEXO］は、［アイギス］でも称号が取れる。その場合、「ティファリス」の代わりに光属性のコスト15の使い魔を採用できるぞ。

BLAZBLUE
CHRONOPHANTASMA

「BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA」の家庭用版発売がついに決定! 併せて、二人の新キャラ参戦も発表されたぞ! 第一報となる今号では、このニューカマーにクローズアップする。10月24日の発売が待ち遠しいぜ!

Text:よるよる

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基盤：NESiCA×Live

表記について
本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ラピッドキャンセル
【 】…リボルバーアクションでのつなぎ
●技表の略称
特:特殊技　必:必殺技
超:ディストーションドライブ

家庭用版発売決定!! 新キャラクターがベールを脱ぐ!

家庭用版『BBCP』から参戦するのは、ハザマを依り代にし、ラグナたちと対峙し続けてきたユウキ=テルミ（以下テルミ）と、十二宗家の筆頭、世界虚空情報統制機構、最高司令官のカグラ=ムツキ（以下カグラ）。現段階では詳細不明だが、対戦写真からはユウキ=テルミは、トリッキーな動きで相手をほん弄するタイプのキャラ、一方のムツキは巨大な剣を使った、パワーと素早さも併せ持つキャラと推測できる。秘めたる力は対戦でどう発揮されるのか?

NEW CHALLENGER 1
カグラ=ムツキ
（CV　藤原啓治）

[illegible]す。リーチに優れているため、[illegible]

黒き疾風という異名から、素早い動きを想像させるカグラ。ラグナと同じようなリーチを持つ剣を使うが、カグラの方がより[illegible]に特化したキャラクターになるのだろうか。ストーリー上のかかわりにも期待だ。

それにしても貴女もいろんなところに訳属を撮るのが[illegible]ですね
第七機関の次は、ムツキ家ですか?

アーケード版で既にカグラの名前は登場していた。この写真は、その証拠となる一枚（マコトとの会話シーン）。その実力と、行動理念が、家庭用版で明らかになる。[illegible]

PROFILE
十二宗家(ジュウニソウケ)筆頭「ムツキ家」現当主であり、近衛団団長にして、世界虚空情報統制機構、最高司令官。
最高司令官という立場にありながら、統制機構の頂点に立つ帝に対して反旗を翻そうとしている。
大きく動き出すブレイブルーの物語の中心に立つ新たな注目人物! 通称「黒き疾風（ブラックゲール）・黒騎士カグラ」とも呼ばれ、その戦闘能力の高さでも周りに一目をおかれる存在でもある。

NEW CHALLENGER 2
ユウキ=テルミ
（CV　中村悠一）

ハザマは強力なドライブ能力「ウロボロス」[illegible]だったが、テルミは[illegible]キャラクターになるのか? なお、テルミは家庭用（通常版・限定版）予約特典のダウンロードコードを入力すると使えるようになる。

短[illegible]使い、鋭い[illegible]出[illegible]ルミ。ハザ[illegible]い[illegible]うことで[illegible]力[illegible]うなる!?

PROFILE
突如ハザマを依り代にしてラグナ達の前に現れた謎の人物。その正体は暗黒大戦で活躍した六英雄の1人。
レイチェルなどごくわずかな人物と関わりがあり、いずれも非常に危険視している存在。
短絡思考の人物に見えるが、実は非常に狡猾で頭が切れる。破壊行為を心から楽しむ、冷徹で残忍な性格をしていて、今までもハザマの姿を借りてその凶暴性を覗かせていた。

ねんどろいどぷち「レイチェル」など特典がいっぱいの限定版!

『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA 限定版』には、レイチェルのねんどろいどぷちが同梱される。また人気イラストレーターのアートワークがそろった豪華ビジュアルブックや、石渡サウンドが光るサントラCDも付いているぞ。予約を急げ!

●人気キャラ投票開催中!:アークシステムワークスのHPでは現在「BLAZBUE・GUILTY GEAR キャラクター人気投票」を開催中。両タイトル部門から、キミのお気に入りキャラを選ぼう（投票候補はおなじみのキャラからマニアックなキャラまで!?）。気になる結果発表は5月19日（日）のアークフェスにて発表される。投票受付は5月6日（月）18時まで! ページはコチラ→ http://www.arcsystemworks.jp/vote/

ストーリーモードが大幅にパワーアップ！

家庭用版『ブレイブルー』シリーズで好評を博しているストーリーモードが、本作ではさらにボリュームアップ。「クロノファンタスマ編」、「六英雄編」、「第七機関編」の全3編が収録され、さまざまな驚きと解決をもたらすストーリーが展開される。また、小説版オリジナルキャラクター・セリカ＝A＝マーキュリーもストーリーモードに登場するとのこと。『ブレイブルー』ワールドの集大成となる物語が楽しめるぞ！

1.ココノエと会話するセリカ。2.ノエルとマコトは衣装が変化している。カグラは、ノエルやマコトたちとどう接するのだろうか。

家庭用版『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』

■発売日	2013年10月24日（木）
■対応機種	PlayStation 3
■価格	通常版／6,800円（税別）、限定版／9,800円（税別）

開催直前！ ARC、勝つのはだれだ!?

アークレボリューションカップ

ここでは過去の大規模大会の実績から、「ARC」の注目プレイヤーをご紹介。彼らの試合を見逃すな！

有利なのは「強キャラクター」か？それとも「レアキャラクター」か？

シングル戦では多くの対戦組み合わせで有利となる「強キャラ」が勝つ可能性は高いと言われる。また、使用人口の少ない「レアキャラ」は、参加者の対戦経験の少なさを活かしたトリッキーな闘いが期待できる。戦術面でさまざまな工夫をしてくるレアキャラ使いと、安定した動きを高い精度でこなす強キャラ使いの激突に期待したい。また、プレイヤーのやり込みの成果がどう発揮されるかも、注目したいポイント。

実績を残す著名強豪プレイヤーが全国から集まった！やり込みの結果をどう見せるか？

闘劇2012の覇者「シュウト」（美鶴）は今大会も期待の優勝候補。どのキャラクターにも安定した強さを発揮できる美鶴は、トーナメント運による影響を受けにくいのも強みだ。攻めに秀でたアイギスを高い操作精度で使いこなす「コイチ」（本誌ライターでもある）や、北海道の強豪プレイヤー「電波」（直斗）の活躍にも注目だ。

注目選手	使用キャラ
シュウト	美鶴
コイチ	アイギス
電波	直斗
ドミー	真田

東西の本命、直接対決なるか？新規参戦キャラクター使いの活躍にも期待！

本作の最強キャラクターと噂されるザッパを使いこなす「ekiちゃん」は、関西地区の本命候補。『ギルティギア』シリーズを通じて、ポチョムキンを使い続けている「FAB」の活躍に期待がかかる。「辻川」（ジャスティス）、「BoB」（クリフ）といった、本作から参戦したキャラクターを使いこなすプレイヤーの試合も見どころだ。

注目選手	使用キャラ
ekiちゃん	ザッパ
FAB	ポチョムキン
辻川	ジャスティス
BoB	クリフ

プレイヤー能力×キャラ×勝負感覚 だれが勝ち上がってもおかしくない激戦カテゴリーに!?

『BBCP』では使用プレイヤーは減少傾向にあるものの依然として高い爆発力を持つマコトで本選出場権を獲得した「ごろ」、勝負強さに定評のある「ミツルギ」（ハザマ）に注目。また、複数タイトルで本戦出場を決めている「辻川」（タオカカ）も、優勝候補の一人。闘劇優勝など過去の実績も十分だ。大舞台での活躍に期待したい。

注目選手	使用キャラ
ごろ	マコト
ミツルギ	ハザマ
辻川	タオカカ
天江衣	レイチェル

アークシステムワークスの祭典

開催は5月19日（日）！

右掲の「ARC」決勝はもちろん、シリーズおなじみの豪華声優陣によるネットラジオ「ぶるらじH」公開収録や、「ARC SYSTEM WORKS MUSIC LIVE」などのステージも。また、フェスオリジナルグッズの販売もあるぞ！

イベント内容、配信の詳細はアークシステムワークス25周年HPにて！

http://www.arcsystemworks.jp/official/event/

動画配信（予定）や、イベントグッズの販売情報、ほか最新情報は上記URL、もしくは左の二次元バーコードから！

格ゲーファンならココに注目すべし!!

アークシステムワークスのゲームの見どころといえば、激しい攻めとそこから始動する華麗な連続技。どのタイトルも、状況さえ整えば、体力の半分以上を軽く吹き飛ばす連続技が可能になるため、そう快感あふれる闘いが見られる機会も多いはず。また、近年の大会では珍しいシングル形式の大会になっているため、キャラクター、プレイヤー相性をひっくり返すような、一試合にかけるプレイヤーの情熱が伝わる試合も期待できる！

愛情たっぷりでスタートする新しい『アルカナハート3』!!

約4年の時を経て、ついにスタートする「アルカナハート3 ラブマックス!!!!!」。初心者講座からシステム、キャラ、アルカナの変更点まで大特集の5Pだ!

text:パイン　協力:とも

アルカナハート3 ラブマックス!!!!!
■メーカー：EXAMU
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：今春稼働予定
■使用基板：NESiCAxLive

※画面は開発中のものです。

いよいよ稼働間近!!

[illegible]
いっても過言ではないのだ。

ここが変わったよ!①
待望のカードシステム搭載!

NESiCAを使うことで、強さの指標となる"VP"、そのキャラへの愛情が示される"LP"が自分の戦績として表示される。自分のやり込みを画面とカードに刻み込もう。

ここが変わったよ!②
対戦バランスの調整

全23人のキャラ、そして23のアルカナすべてに技の性能変化など調整が加わっている。これにより、今までとはまた違った対戦シーンが生まれる。使用キャラの変更点を要チェックだ!

ここが変わったよ!③
3種類のモードが追加

試合ごとに出題される課題をクリアし、メダルを獲得していくトライアルモード、23キャラを勝ち抜き、そのスコアを競うサバイバルスコアアタックモード、相手の状態などを任意で選択し練習できるトレーニングモードが追加され、一人用も充実した内容になっているぞ。

新システム①
エクステンドブラスト

エクステンドフォースの発動時が無敵状態となり、相手を吹き飛ばす衝撃波を発生する性質に変化。攻撃発生後まで無敵状態が持続するため、切り返しや相殺時に便利。キャンセル発動時はこの効果は発動せず、すぐに動けるようになるので連続技には影響が無いぞ。

感覚的には『アルカナ2』のアルカナブラストといえば分かりやすいか。防御面の切り札として機能するはず。

新システム②
アルカナイクリプス

各アルカナに用意された新たな超必殺技的存在で、エクステンドフォース中にフォースゲージをすべて消費して強力な攻撃を繰り出す。使用後のフォースゲージ回復速度はアルカナブレイズほど遅くないため、比較的扱いやすい。これによってアルカナ選択の方程式が大きく変わるだろう。自分に合ったアルカナを探し出すのも本作のだいご味と言える。

性能が凄ければ演出もド派手。アルカナイクリプスという選択肢が加わり、どのように情勢が変化していくかに注目。

システムから細かい内容はさ[illegible]理解して[illegible]

主なシステム追加と変更点

項目	変更点
ホーミング動作	シャンプ直後にホーミング動作を実行する際、6Fの発動制限か追加
	ホーミング始動直後のガード不能時間を調整
	ホーミング始動直後のガート不能時間中に着地した場合、さらに10Fのガード不能時間か発生するように
	ホーミング加速後、再度加速できるようになるまての間はカード不能に
エクステンドフォース	発動中、アルカナゲージの自動回復速度か上昇するように
	発動中、アルカナゲージが自動回復の途中であっても回復上限値を増加させられるように
	ガードキャンセル発動が可能になり、通常発動とカートキャンセル発動の場合の動作を変更(この新動作を「エクステントブラスト」と呼称)
エクステンドブラスト	発動と同時に無敵になり、攻撃力0の攻撃判定が発生するエクステンドフォース発動動作
アルカナイクリプス	エクステンドフォース発動中に↓↙←+BC同時押しして出せるアルカナ必殺技を追加
	発動後、アルカナイクリプス由来の飛び道具や強化ステータスが無くなるまではフォースケーシか回復停止
	回復停止終了後のフォースゲージ回復速度は通常の0 8倍に
アルカナバースト	エクステンドフォース発動後のフォースケージ回復中でも、発動可能に(アルカナブレイズや、アルカナバースト後の回復中は従来通り発動不可能)
その他システム調整	最大体力か少し増加
	カート・くらい後の「ガードしかてきない2F」か必殺技・ホーミング動作・ステップ・ハイシャンフなとでキャンセル可能に
	ニュートラル通常投げ、打撃系空中投げの一部かエクステンドフォースキャンセル可能に
	画面端の相手を攻撃してノックハックを受けている際、飛び道具をヒットさせてもそれまでのノックバックか残るように
	ボタンホールドで空中復帰ができるように また、空中復帰の対応ボタンを「A～D」ボタン、地上受身・壁受身の対応ボタンを「A～E」ボタンに
	「アルカナゲーシの回復が遅くなる技」で、光のアルカナ、罪のアルカナ、音のアルカナ、花のアルカナ、剱神のガイスト、運のアルカナ、顎獣のガイストの追加時間が適用されていなかった不具合を修正
	アルカナゲージの増加量が少し減少
	カウンターヒット時の補正軽減率が少し減少

アルカナ変更点の一部を紹介!!

愛 エクリクシの効果に、キャラの超必殺技からアルカナ必殺技へキャンセル可能になる効果が追加。これによって、新しい連係、連続技が作れそうな予感!

土 要石の落下速度がアップしている上、ダウン追い打ちに使ったときの攻撃力も上昇している。連続技で活躍する開地門の攻撃力アップも心強い強化ポイントだ。

風 フォルティアは最大タメ時のみジャンプキャンセル可能に変化している。またヴェルテクスの持続時間がアップしているので、この技を盾にする戦術が強化している。

魔 アンヴァリデは吸収によってゲージ上限値が増加するようになり、毒効果が付与される。サクリファイスはヒット時にホーミングキャンセルが可能になっている。

水 カタラクタの破裂部分に攻撃判定が付き、今までとは違った使い方ができる。さらに弾の大きさも広がっているので、これを中心に新たな戦術を考えてみよう。

音 飛び道具のエコーに強化調整が加わっている。攻撃判定出現時の弾の大きさと攻撃判定が拡大している上、多段ヒットするように。主力としてこれから使えそうだ。

今からでも間に合う!? 『アルカナハート』初心者講座

「今から始めるのはちょっと……」と思ってしまっている人も安心！　このコーナーでは『アルカナハート3ラブマックス!!!!!』をスタートする上で覚えておきたいテクニックを紹介するぞ！　ポイントをしっかり押さえて、練習しよう！

◆初心者にオススメのアルカナ

誘導弾、レーザータイプの飛び道具、そして高いパラメータと三拍子そろった扱いやすいアルカナ。悩んだらまずこれを選んでおけば間違い無い。

立ちE、しゃがみEで『アルカナハート』シリーズ特有の相殺を発生させやすい。相殺を任意に起こせるので、相殺の攻防に慣れるためにも使っておきたい。

ガードキャンセルの攻防が苦手という人はこれ。3段ジャンプが使える上、➡＋Dで相手との間合いを離せるので、立ち回り重視の人も安心だ。

①アルカナを選択してみよう

『アルカナハート』シリーズ特有の要素かつ、戦術を考える上で頭を悩ませられるのがこのアルカナ選択。それぞれのアルカナには固有の必殺技、超必殺技があるため、選択するアルカナが異なればキャラが使用できる必殺技も変化してくる。そのため、キャラの性能や自分の戦術に合ったアルカナを23ある中から選択することが重要になってくる。さらに本作からは新システムのアルカナイクリプスが追加され、アルカナ選択の重要度がさらにアップしたことは間違い無い。トレーニングモードを活用して、さまざまなアルカナを試し、しっくりくるアルカナを選択するのがいいだろう。なお、今回頭を悩ませているプレイヤーのために、初心者にオススメのアルカナを三つピックアップ。それぞれに『アルカナハート』シリーズの要素がつまっており、その上、扱いやすい必殺技がそろっているので、どうしても決まらない場合は、まず左記の三つから試してみてほしい。

アルカナによって後述のホーミングアク[illegible]

キャラとアルカナの必殺技を組み合わ[illegible]

②ホーミングアクションを使おう

ホーミングアクションとは相手に向かって高速で移動する動作。移動中にDボタンを押すとスピードアップする効果があり、うまく活用すれば一瞬で相手へ接近できるぞ。ホーミングアクション中はレバー操作でキャラをある程度動かせるので、相手の[illegible]に役立てよう。また、相手の攻撃ガード中に➡＋D、⬅＋Dで使用できるガードキャンセルは、反撃や連係回避に役立つ。➡＋Dでのガードキャンセルは[illegible]

空中でD↓Dと押しながらキャラの動きを制御して、相手へ[illegible]

ガードキャンセル➡＋D↓空中必殺技という流れも強力。

③連続技を組み立ててみよう

連続技の基本となるのは、A→B→Cとボタンを順番に押すアルカナコンボと、キャンセルホーミングアクションの組み合わせ。アルカナコンボ→必殺技で相手を空中に浮かせて➡＋Dでホーミングキャンセル。そのまま、空中[illegible]

[illegible]

相手を浮かせてジャンプキャンセル、2段ジャンプを組み合わせ、さらに怒とうの追撃を決めろ。

④相殺って何？

攻撃の一部には相殺判定が存在している。この相殺判定に相手の攻撃、相殺判定がぶつかると稲妻のようなエフェクトが出る相殺が発生。相殺発生[illegible]

相殺発生に素早く反応して次の行動を即座に起こせるか？　相殺をめぐる攻防がカギを握る。

対空の基本となるのが、ジャンプ攻撃を相殺して立ちA。ここから追撃して大ダメージを与える。

ナァルのLv.2、3ヒット時が多段技に変化している。タメ時間が短縮されており、使い勝手が良くなっている。クルゥアの発生速度上昇、硬直減少も見逃せない。

1回のジャンプにつき、使用できるのが各必殺技ごとに1回ずつに変化。エクステンドフォース中のノーブルフォトン、ラスターフォースの発生速度が上昇している。

ボーリ、アサーダが、自分と相手の位置関係に応じて上方、下方攻撃のいずれかに自動分岐するように。さらにボーリは弾の移動開始前にも攻撃判定が付与された。

ジャベリンが2発同時に発射されるようになり、攻撃範囲が拡大。またホーリーソングの攻撃範囲も広がっている。ブレスが地味に硬直減少してるのもGOOD。

全体的に強化調整。速炮ベルカー、重炮ドゥーゼは攻撃力上昇に硬直減少。散炮ファルク、乱炮ファルケンハインは攻撃の持続が延長され、射程は増加。

ソーマの全体動作が短くなり、使い勝手が良くなっている。またバドラソーマの効果持続時間が延長されているので、こちらも戦略に組み込みやすいのが見どころだ。

新着注目変更点ピックアップ

現段階で判明している変更点をここでピックアップ。こ[illegible]

新必殺技の制圧力に注目せよ
ヴァイス

ヴァイスは動剣テーティヒカイトの追加技、追剣ヤーゲンが新必殺技として搭載。頭上に飛ばした剣を相手へと飛ばす効果があり、遠距離の相手を攻撃する手段として役立つ。また、立ちE、しゃがみEともに攻撃判定の持続が増加しており、硬直は減少している。特にしゃがみEは前進する距離が延びており、空中ガードを崩すのに役立ちそうだ。

項目	変更点
しゃがみC	持続が増加、硬直が減少、ダッシュ慣性が乗りやすく
突剣グライテン	突進部分に攻撃判定の追加、2段目の攻撃判定拡大、A版空振り時は移動のみに
穿剣フリーゲン	1段目の攻撃力が低下、相殺可能に
設剣ミーネ	設置範囲が拡大、発生保証状態への移行が早く、全体硬直が減少
追剣ヤーゲン	相手に向かって剣の雨を飛ばす

おえかきするのを自在に操ろう
えこ

[illegible]の項目以外では、おうじさまーの性能変化に注目したい。おうじさまーはいずれのボタンも硬直が増加したが攻撃判定が拡大。さらに2段目のガード段が上段になっている。A版は発生速度が上昇したが上半身無敵が消失。B版は上半身無敵が付与され、発生速度が上昇。そしてC版は無敵時間が延長したが、最終段までキャンセル不可能な点に注意したい。

項目	変更点
立ちB	発生速度が低下、硬直が減少、空振りキャンセル可能に
立ちE、しゃがみE	発生前に相殺判定が付与、発生速度が上昇(立ちE)
おえかきするの	ボタンで発生するラクガキが変化(A:花と家、B:鳥と猫、C:太陽と雲)、全体硬直が減少
ぷれぜんとなの	攻撃力が上昇
じぇんとるめん!!	コマンドが⬇タメ⬆+AB同時押しに、効果時間延長、効果中Bにダウン引き起こし効果付与

新必殺技で相手をかく乱せよ！
シャルラッハロート

シャルラッハロートは追加技があり、新しい戦略が構成可能。まずジャンプ➡＋B後に追加Bで新動作が追加。相手を壁に吹き飛ばすので、連続技後に受け身攻めが展開できる。駆鎖ラウフェンは、跳鎖シュプリンゲンより鋭い軌道で前方へ進む。ここからはジャンプBやジャンプCなどで奇襲をかけよう。また、鎧鎖リュストゥングが空中でも使用可能に。

項目	変更点
前方ステップ／空中ダッシュ	全体動作が短縮　攻撃可能なタイミングが早く
立ちC／しゃがみC	しゃがみEへのルート追加　立ちEへのルート追加
ジャンプB	発生速度が上昇、硬直が減少
要鎖シュリンゲ	ホーミングキャンセル可能に、弾生成タイミング高速化、全体硬直減少(空中版)
鎧鎖リュストゥング	空中復帰不能時間が増加、C版の吹き飛び方向が変化、空中版が追加

りぼんびーむを連続技に！
愛乃はぁと

はぁとはりぼんびーむがカギ。A版は発生速度が上昇した代わりに硬直が増加しているが、しゃがみCからつながり、立ちAで拾うことができる。B版は単純に発生が高速化している。また、すべてのボタン共通で吹き飛び方向が変化しており、連続技に使いやすくなっている。すっごい必殺きっくは衝撃波が下段になり、各種キャンセルが可能に。

項目	変更点
➡+B、➡+C	吹き飛び方向が変化／発生速度が上昇
ジャンプC	くらい判定拡大、空中復帰不能時間が減少、攻撃力が低下
はぁとふるぱんち	2ヒット技に変化、A版、C版の無敵時間が変化、空振り時でも追加入力が可能
鉄拳ぱんち	硬直が増加(A、B)、発生速度が低下(B)
愛の鉄拳ぱんち	空中ガード可能に、タメ可能に

コマンド、技の性能変化に慣れよう
甘楽冴姫

[illegible]⬋＋Cに、さらに新必殺技ゲイアザイルが追加された。空中から斜め下方向に突進するので、奇襲に使えそうだ。また、ブリューナクは追加入力でフラガラッハへと移行可能。これは単純に連続技のダメージがアップする上、空中ガードされたときの選択肢が増加している。

[illegible]段として機能してきそうだ。

項目	変更点	項目	変更点
立ちB	硬直が減少、攻撃判定か拡大、相殺判定か強化	クラウ・ソラス	上半身無敵削除(A)、攻撃判定が拡大(B)、上半身無敵が付与(B)、持続が増加(B)
立ちC	相殺判定の発生が遅く	ルァハ	コマンドが➡⬊⬇⬋⬅＋攻撃に変更、派生技が追加
➡+C	発生速度が上昇、硬直が増加、攻撃判定が拡大	ルァハ派生攻撃	クラウ・ソラスのような動作で攻撃
ジャンプB	キャンセル猶予時間が増加	ゴームグラス	発生速度が上昇、攻撃力が低下(A)、ヒット数が減少(A、B)、攻撃力が上昇(C)
ジャンプ⬋+C	前作のジャンプ⬇+Bの動作に変更	ガルフ・ダグサ	無敵時間を変更、攻撃力が上昇、突進攻撃がロックするように

吐切の変化で接近戦に厚みを
朱鷺宮神依

リーチに優れた➡＋Aが追加され、けん制能力がアップ。吐切はすべてのボタンに性能変化がある。A版は弾が一つになり、発生速度が鈍化したが、全体動作は短くなった。B版は攻撃発生が遅くなり、全体動作は大きく。C版は2回斬る動作から弾が発生する動作になり、2段目は各種キャンセルが可能だ。巫流は構え～攻撃まで1コマンドで済むようになるなど、大幅に調整されたぞ。

項目	変更点
功刀	ホーミングキャンセル可能に(A、B)
九石	発生速度が低下、攻撃力が低下、空中ガード不能に、投げ無敵が削除、上半身無敵が付与
吐切(共通)	弾の飛距離が延長、ヒット硬直が増加
巫流(構え)	発生速度が上昇、ホーミングキャンセル可能に
巫流(攻撃)	攻撃判定が拡大、空中ガード不能に(A)、空中ガード可能に(B)、硬直が減少(A、B)

疾風突きからの新連係を極めろ
このは

このはは立ちBの発生速度が上昇、しゃがみBの持続延長とリーチアップ、そして疾風突きからの派生技変化がポイント。疾風突きA派生は発生速度、攻撃力ともに上昇。B派生は前方に飛ぶ動作、⬇＋B派生は前転動作に変化している。C派生は発生速度が低下、➡＋C派生は地面バウンドを誘発する中段攻撃だ。これらを使い分けてガードを揺さぶったり、相手をかく乱しよう。

疾風突き[illegible]の選択肢が増加。崩しやガードキャンセル対策など、新たな活用方法を模索しよう。

項目	変更点	項目	変更点
しゃがみA	連打キャンセルタイミングが変化	土遁の術A派生	吹き飛び方向か変化、ヒット硬直か増加、空中ガード不能に
立ちB	発生速度が上昇、持続が増加、硬直が増加	土遁の術C派生	蹴り上げの動作のみに変化
しゃがみB	持続が増加、前方への移動距離が増加	隼蹴り	ヒット後の下降速度制限解除、設置後⬇＋ボタンで土遁の術へ
滝登り	攻撃判定縮小、復帰不能時間減少、土遁の術に派生可能に、地面に手を付いている動作中に相殺判定が付与、攻撃力か上昇(B、C)、ヒットorガード後の動作可能になるまでの時間が短く(B、C)	乱れ苦無の術	硬直が減少、空中制限が1回に、地上ヒットの効果が地上のけぞりに、吹き飛び方向が変化、苦無のばら撒き方向が変化、削りダメージが上昇

空中雷呻落としを使った新戦術を

春日舞織

舞織の注目ポイントは雷呻落としに空中版が追加されたこと。空中連続技で地面にたたき落とせる上、ジャンプ攻撃を地上の相手にガードさせた後に、着地➡＋Bのような下段攻撃と中段になる空中雷呻落としで中下段攻撃の二択を迫ることも可能だ。

項目	変更点
しゃがみA	上方の攻撃判定か拡大
立ちB	発生速度が上昇
➡＋A	発生速度が低下、復帰不能時間の増加、キャンセル可能タイミングが早く
➡＋B	攻撃判定か拡大、引き寄せ距離が増加
➡＋C	発生速度が上昇、2段目が立ちガード可能に、2段目の攻撃判定が後ろに拡大
しゃがみC	発生速度が上昇、硬直が減少、吹き飛び方向が変化、攻撃力が上昇
⬅＋B	独楽回収後にC攻撃以上のアルカナコンボが可能に、攻撃力が上昇
ジャンプ➡＋B	ジャンプBからのアルカナコンボルートが削除
桜花の舞	攻撃力が低下、発生速度が上昇（A）
雪花の舞、月花の舞	攻撃判定が拡大、発生速度が上昇、持続が増加 ※それぞれ、技の動作途中で発射される飛び道具（コマ）部分の性能変更
街風駆け	突進の接触判定か上方向に拡大、空振り時の姉の硬直が増加
雷呻落とし	1段目の攻撃判定が縮小、ヒット後の攻撃判定が拡大、ダメージ補正が重く
神楽備え	設置状態が永続になり、効果発揮回数が2に、小糸、小唄が行動すると設置状態が解除
破魔の獅子吼	地上版2ヒット目の攻撃判定が拡大、空中版の投げられ判定が拡大

派生可能技の増加で連係に厚みが

美凰

美凰は派生可能技が増加しており、連係の厚みが増すような変化がある。玄武踏陣の1、2段目は白虎崩虔、青龍亢山へ派生可能に。そして白虎崩虔からは青龍亢山へ、青龍亢山からは朱雀宝輪へと派生可能になっている。なお、天部仙掌は攻撃発生速度が上昇し、さらには攻撃判定が拡大、攻撃力の上昇と強化されているが、無敵時間が無くなっているので注意が必要だ。

項目	変更点
立ちB	ノックバック距離が減少、攻撃判定が拡大
⬅＋A	キャンセル猶予時間が増加
➡＋C	地上のけぞりに変化、動作の終り際にB、Cへのアルカナコンボが可能に
しゃがみB	ノックバック距離が減少、発生速度が上昇
朱雀宝輪	攻撃判定が拡大、攻撃力が上昇（B）

フリップスルーでガードを崩せ

リリカ・フェルフネロフ

リリカはフリップスルーの強化が注目か。この技は攻撃発生が早くなり、発生直後の攻撃判定が上方向に拡大しているため、ガードを崩す手段、連続技での使い勝手が大きくアップしている。さらに相手にガードされた場合、着地しなくても再度技が発動できるのも見逃せない。スクリューエッジは攻撃判定が大きくなったものの、着地寸前に2段目を派生できなくなっている。

項目	変更点
立ちB ／ ➡＋C	発生速度が上昇、攻撃力が低下／弾跳ね返し効果付与
ドライブエッジ	跳び始めてから攻撃発生直前まで下半身無敵が付与
ヒールカッター	発生速度が上昇、攻撃判定拡大、着地直後の派生可能時間が延長
ナイトストリーム	硬直が減少、発生速度が変化、攻撃弾数増加、被カウンター判定削除
サイクロンストーム	発生速度が上昇、突進の移動スピード増加

人形の回収周りの変化を生かそう

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

ボタン連打で発生する暴虐たるガイセルの性能が変化している。まず暴虐たるガイセル自体はガード硬直が増加し、B、C版は攻撃発生が遅くなったが、移動距離が延長されている。また、暴虐たるガイセルがヒット[illegible]ガー[illegible]時に新必殺技の終わらないトレーネ（⬇⬅➡＋攻撃）へ派生できるようになった。ゲシクに背く血の楔は、人形を強制的に回収する効果が追加されたぞ。

項目	変更点
立ちC ／ しゃがみC（人形あり）	2段技に変更
立ちC（人形無し）／しゃがみE	発生速度が上昇
人形C攻撃	無敵時間が減少
ヴェルトは残酷で	発生速度が上昇、最終段の攻撃判定が拡大
ベトルークの失い涙	時間停止中に人形を回収するように

古のタリズマンの強化時間が短縮

安栖頼子＆ミケ

頼子の変更点は、いずれも戦術に大きくかかわる抑えておきたい重要なポイントばかり。特に覚えておくべきなのが、古のタリズマンによる強化継続時間の変更だ。簡易コマンド版で成立させた場合は、6秒から5秒に、通常コマンド版では12秒から10秒と減少している。そのほか、古のタリズマンを安全に作る方法が、1回しか相手の攻撃を耐えられなくなっているので注意が必要だ。

項目	変更点
立ちB、しゃかみB	➡＋Aへのアルカナコンホか不可能に
各種地上レバー入れ攻撃	ミケの首が伸び切る前に攻撃判定が発生するように
噴き上がる奈落の苦悶（強化版）	ボタンを押し続けることでミケの首の長さが6段階まで強化
襲い来る地獄の制裁（強化版）	ダメージ補正が重く
降り注ぐ魔界の報復（強化版）	攻撃力が低下、初段補正が削除

コマンド投げがパワーアップ！

大道寺きら

きらはバックステップが高速化し、無敵時間が増加したり、立ちBがタメで動作を中断できるようになるなど、強化点が目立つ。また、各種コマンド投げの強化も見逃せない。フライングきら様ドライバーは横方向への投げ間合いが短くなったが、上下の範囲が拡大。フライングアルマゲドンはリーチはそのままに、上下の投げ間合いが拡大している。

項目	変更点
バックステップ	無敵時間が増加、全体動作が短縮
江古田型クラスター	初段補正を削除、発生速度が上昇（B）、硬直が増加、発生速度が低下（C）
B大道寺バンカーバスター	発生速度が上昇、発生前に対打撃無敵が付与
C大道寺バンカーバスター	発生速度が上昇、レバーで移動制御可能に、投げ間合い拡大
江古田式ロケット／江古田式ランドマイン	ダメージ補正が重く

ホーミングの移動速度が強化

フィオナ・メイフィールド

フィオナは弱点だったホーミングアクションの移動速度が向上しており、厳しかった立ち回りに光が差し込んでいる。だが空中ダッシュの移動距離が低下している点に注意。新必殺[illegible]版カレトヴルッフはもちろん中[illegible]撃。不意のガード崩しや連続技に組み込んでいこう。➡＋Bはヒットストップが増加しており、単発ヒット確認が簡単になっている。

項目	変更点
立ちB	発生速度が低下、攻撃判定が拡大、攻撃力が低下、初段補正が付与
立ちC	発生速度が上昇（タメ版含む）、持続が延長、硬直が減少、攻撃判定が拡大
ジャンプE	発生速度が上昇、攻撃判定拡大、地上のけぞりに
コルブランド	ダウン引き起こし効果付与、地上超必殺技でのキャンセル不可能に、空中ガードが可能に（C）
エクスカリバー	ダウン引き起こし効果が付与、吹き飛び方向が変化

けん制のバリエーションが増加

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

L.G.A rapid chargeのパワーゲージ自動回復のペナルティ時間が増加し、弾丸を充てんするチャンスが前作より減少。だが、空中版L.G.A fire type-β'の追加で、けん制のバリエーションが増え、この点を研究することが今回の課題だ。猛威を振るったL.G.A dodgeは派生可能、ホーミングでのキャンセルタイミングが鈍化し、エクステンドフォースでのキャンセルは不可能に。

項目	変更点
➡＋C	攻撃判定か上下同時に発生、ハイジャンプキャンセルのみ可能に
L.G.A charge-X	ボタンでチャージする弾数が変化
L.G.A fire type-α'	ダウン引き起こし効果が削除、攻撃力が低下、硬直か増加
L.G.A assault	空中へ跳び上がるまでの時間が短縮
L.G.A strike fire	攻撃力が低下

掻き乱すパルイーフで新連続技を！
ゼニア・ヴァロフ

ゼニアは前方への踏み込みからアッパーを繰り出す、掻き乱すパルイーフの動作、性能に大きく変更が加えられている。まずC版はアッパーのみの動作に変更され、そしてここからのA派生はさらに相手を打ち上げる動作、B派生は前方へ吹き飛はす動[illegible]ている。そしてC派生は地面にたたき落とすように。位置や状況で派生攻撃を使い分けて、連続技を工夫していこう。

項目	変更点
ジャンプ→+B	攻撃力が上昇、相殺後に攻撃が出るように
猛る暗きタルナーダ	ホーミングキャンセル可能に、吹き飛び方向か変化、発生速度か上昇（A、B）、硬直が減少（A、B）、上半身無敵時間が短縮（B）、ひざ上無敵時間が増加
金色のイディナローク	イディナロークゲージの上昇速度アップ（→↓↘）
タレアドールは倒れない	発生速度が低下、1、2段目の攻撃判定が縮小

サンクトゥスの性能の変化に注目
エルザ・ラ・コンティ

エルザはコムニオのヒット後の効果がダウンに変化した上、システムが調整されたため、前作のような凶悪な連係が展開できなくなったが、その代わりサンクトゥスがキリエ以外でも弾けるようになり、ビンが割れる前でもベネディクトゥスに反応するよう強化されている。また、キリエ自体の硬直が軽減され、攻撃判定が拡大しているので、今までより使い勝手がアップしているぞ。

項目	変更点
立ちB	持続が増加、攻撃判定が拡大、発生速度が上昇、攻撃発生後上半身に相殺判定付与
→+B／ジャンプ←+B	発生前に相殺判定を付与／持続が増加、攻撃判定が拡大
Cクレド	2回斬り上げる動作に変更
ベネディクトゥス	硬直が減少、発生速度が上昇、ヒット数増加、攻撃判定拡大、ダメージ補正が軽く
グラディウス	1段目の攻撃判定の持続、無敵時間が増加

イル・ラピメントの変化に対応せよ
クラリーチェ・ディ・ランツァ

クラリーチェはイル・ラピメントの追加技が変化している点に注目したい。ラ・リブルサは新必殺技で、イル・ラピメントの効果を終了させる代わりに、ガード後有利になる多段攻撃を放つ。ヒット時は直前のイル・ラピ[illegible]の性能に応じたゲージを吸収する[illegible]ラ・ヴィチェンダの硬直が短縮されており、通常技キャンセルなどから連係しても素早く動けるようになっている。

項目	変更点
立ちB、立ちC	発生速度が低下、前進距離が増加
ジャンプ↗+C	攻撃力が上昇、発生速度が上昇、攻撃判定拡大、ジャンプEへ派生可能
ラ・グランフィア ラ・ファーラ	3段技に、相殺時は1ヒットで攻撃判定が消失
ラ・カテーナ	相手アルカナゲージの自動回復上限を0.25ゲージ削減、自動回復を一定時間不可能に
ラ・ブレッザ	突進速度が上昇、持続か減少、復帰不能時間増加

ちびガワの代わりに手に入れたものは？
キャサリン京橋

キャサリンはみんなのヒーローちびガワ発進!が最大ラウンドの数だけ使用できるように回数制限が付いた。2本先取だと3回、3本先取だと5回なので、計画的に発動する必要がある。新必殺技のこれが噂のチクタクぼんぼん！は爆弾を設置する技。爆弾はアルカナの必殺技やジャンプEで起動可能で、爆発時は自分を含む広範囲攻撃が放たれる。攻撃力が高いので、有利な状況で爆発させよう。また、ジャンプEキャンセル滞空防御[illegible]直を軽減するテクニックが面[illegible]

項目	変更点
→+C／← or ↙++C	発生速度が上昇、硬直が増加、鉄球のガード硬直が減少／発生速度が上昇
ミサイル発射やー！	発生速度が上昇、硬直が減少（A、B）
押しつぶしたるっちゅーねん！	硬直が増加（A、B、空中）

出現しているカードを自在に操れ
ドロシー・オルブライト

ドロシーはBC同時押しの新必殺技のフォルドを使用することで無駄を省いたプレイが可能になった。出現しているトランプを削除できるため、今までより役を自在にそろえやすくなっているぞ。また、一部トランプ役が強化されているので、新しい強力な連係を組み立てられそうだ。

項目	変更点
立ちC／しゃがみC	攻撃判定が拡大　ヒット効果か足払いに
立ちA／→+A	発生速度が上昇、持続か増加、攻撃判定が拡大（→+A）、初段補正が付与（立ちA）
→+B	立ちB、しゃがみB、←+Bから連係可能に
ジャンプE	持続が増加、相殺判定の発生速度が上昇
ジャンプ↓+B	攻撃判定が拡大、レバー↖方向で後方にホッピング
グラウンド・テン／テン・オブ・スペード	攻撃判定を拡大、相手接触後の発生速度が上昇
ワンペア・ツーペア・スリーカード	最終段の復帰不能時間が増加、ダメージ補正値が軽く（ワンペア以外）

ドロップキックで新たなる戦術を！
アンジェリア・アヴァロン

切ない想いを受け止めての性能か大きく変化した。タメ時間によって5段階に細分化され、加えてホーミングキャンセルが可能になったため、使い勝手が向上している。また、お願い私をつかまえての出現をキャンセルして出せるため、移動に対して反撃を狙う相手の行動を逆につぶせるようになった。より相手をかく乱するためにも使いこなそう。

項目	変更点
立ちB／しゃがみB	弾跳ね返し判定が付与、2段技に変化／発生速度が上昇
しゃがみC	2段技に変化、硬直が増加、→+Cへのアルカナコンボ削除
→+C	攻撃力が低下
そのきらめきはスターライト	相殺判定削除（A）、発生速度が低下（B、C）、発生まで相殺判定が継続（B）、相殺判定の持続延長（C）
Aそのきらめきはスターライト（対空）	初段補正を追加

通常技、必殺技の微調整に対応しよう
犬若あかね

立ちBの空中ガード可能は痛い変更点だが、→+Cの1段目が空中ガード不可能に。月吠えはA、B、C版すべてが攻撃判定が拡大し、落下中もほかの技に派生可能。A版は発生、速度上昇と持続の増加、B版は攻撃力の上昇と持続増加と強化された。C版は発生が遅くなったが、攻撃力の上昇、ヒット効果が壁吹き飛びに。さらにガードクラッシュ効果が付いたぞ。

項目	変更点
立ちA、しゃがみA／ジャンプB	攻撃力が低下／発生速度が低下、持続が短縮
鳥翔け	真下方向の攻撃判定を拡大、空振り時の着地硬直が増加、発生速度が上昇（A）
月砕き、鳥翔け、満月落とし	ガード時のキャンセル時間をヒット時と統一
魂振り／満月落とし	硬直が減少／発生速度が上昇、真下へ攻撃判定拡大
あかね分身の術	空中ガード可能に、攻撃力が低下

ふすみを活用した連係を考えよう
犬若なずな

[illegible]の待機中にレバー操作で[illegible]BC同時押しでの攻撃が[illegible]能に。これを活用することで連続技の始動パターンや連係に厚みが。霊力ゲージにも調整が加わり、霊力飽和状態のボーナスが「霊力消費技の威力1.2倍」から「すべての攻撃力が1.05倍」に変化。各技の霊力消費量も変化しているのでチェックしておこう。

項目	変更点
しゃがみC	1段目の吹き飛び方向を変更
召喚・鈴蜂	発生速度が上昇、全体動作が短く
獣術・陽炎	攻撃判定が拡大、吹き飛び効果が変化（A、空中A）、発生速度が上昇（A、空中A）、持続が短縮（A、空中A）、硬直が増加（A）、復帰不能時間が短縮（A）
鳥獣・五百重波	ふすみの突進速度が上昇、射程が延長
鳥術・白真弓／解放・射干玉	発生速度が上昇／発生速度が低下

数々の変更点はどう影響する!?
闘劇準優勝「とも」の稼働予想

本作の大きな変更点はホーミングとアルカナの調整。ジャンプ直後のホーミングに行動制限が付いたため、攻めをこの行動に頼っていたキャラには痛い変更点。また、ホーミング加速後は再度加速可能になるまでガード不能に。ホーミング直後のガード不能時間に着地した場合、着地後もガード不能時間が発生するなど、ホーミング動作のリスクが増加している。反対にアルカナはエクステンドフォース（以下EF）でのアルカナゲージ回復効率アップや、アルカナイクリプス（以下AE）の追加など強化点が目立つ。EF、AE共に地上でしか発動できないため、地上でのコンボパーツが豊富なキャラや設置タイプの必殺技を持つキャラは連係の発展が楽しみなところだ。

Steel Chronicle

2013年4月下旬よりアップデートしたばかりの「スティールクロニクル Be」。その中でも注目の要素をピックアップ! しっかりチェックして戦いに挑もう!

スティールクロニクル
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：ネットワークCo-opアクションシューティング
- ■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
- ■発売日：現在稼働中
- ■使用基板：—

新インセクター登場、そして今までに無いミッションが追加!

[illegible] ンセクター、そして新ステージに要注目だ。これまでのミッションではステージ内のエリアを順に攻略していき最終エリアを目指していたが、新ス[illegible]エネミー「SWARMS」を探しせん滅していくミッションとなる。これまでの対鋼鉄虫たちとは違った戦い方が必要となってくるぞ。

ISLX-003 Δ

マントを身にまとい巨大な大剣を振るう新型のインセクター。高い身体能力を誇り、火力、機動性は従来のインセクターとは一線を画す。多彩な属性攻撃や"アドバンスドアクト"でハウンドを追い詰める。

春らしい爽やかな私服が新登場!

ジャスティン・カートライト

数年前の南米の大規模ミッション以来、消息が不明となっていた。かつてはエリートハウンドだった彼が、インセクターとなって襲い掛かる。

はたして、彼の目的は? そして彼を救い出すことはできるのか。

追加武器、カートリッジ一覧

武器

設置ガン	T-BOT-HL	ヒートレーザータイプの設置ガン。照射による継続的なダメージと共に、燃焼状態時には追加ダメージを狙える。
クロスボウ	R.TMS-V	矢に毒効果を付加したクロスボウ。チャージすると散弾数が増加し、威力と毒効果が向上する。
ストライクギフト	SGS-E	電流を帯びたナックルパートを装着したストライクギフト。チャージする事で、周囲に強力な電撃を与える範囲攻撃が可能。
ネクリアガトリングガン	NAGATO	発射性能を高めたネクリアガトリングガン。エイム射撃時には貫通性能を持った弾丸が高速発射される。
ネクリアポッド	ヨミ	周囲のエネミーを吸引し、ダメージを与えるネクリアポッド。吸引効果はエネミー毎に異なるが、エネミーの動きを封じ一方的な攻撃が可能。

カートリッジ

ARプロテクトカートリッジ	アドバンスドリフレクターの耐久度の消費を抑えるカートリッジ。
ARプロテクトカートリッジ+	アドバンスドリフレクターの耐久度の消費を大きく抑えるカートリッジ。
AR強化カートリッジ	アドバンスドリフレクターの効果を高めるカートリッジ。
AR強化カートリッジ+	アドバンスドリフレクターの効果をさらに高めるカートリッジ。

Crimzon Clover for NESiCAxLive

Crimzon Clover for NESiCAxLive
- ■メーカー：冒険企画局 四ツ羽根
- ■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
- ■操作方法：レバー＋3ボタン
- ■発売日：2012年4月下旬
- ■使用基板：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
- ■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

近年、ゲームの個人制作が盛んになり、同人ゲーム界では多くの名作ゲームが生まれている。『Crimzon Clover for NESiCAxLive』も、その同人ゲームシーンを出自とする作品だ。

同人弾幕シューティングの話題作が満を持してアーケードに参戦!

本作の原型となる『Crimzon Clover』は、2010年に自主制作／流通の、いわゆる同人ゲームとして誕生。同人誌即売会等で頒布され、完成度の高いシステムや、そう快感のある演出によりシューティングゲーマーの間で話題となった。

本作は好評を得た同人版をベースにゲームバランスを調整、新機体や新プレイモードを追加した新バージョン。初見の人はもちろん、同人版プレイ済みの人も楽しめる内容となっている。

[illegible]けるのは、ロックオン[illegible]しにすると近くの[illegible]放[illegible]高威力の追[illegible]が射出[illegible]「ロックオンシュート」[illegible]押[illegible]ロックオン数が多く[illegible]上限[illegible]得点倍率が上昇する

本作攻略のカギを握るのは"ロックオンシュート"の使い方

ブレイクモードを駆使して敵をなぎ払え!

画面右上のブレイクゲージMAX時にブレイクボタンを押すとブレイクモードが発動。敵弾が高速化するが、自機のショット性能と得点倍率が跳ね上がる。この間再度ブレイクモードを発動すると、より強力なダブルブレイクモードに突入する。

ブレイクゲージの仕組みと使い方

ブレイクゲージは攻撃のヒット、敵の撃破で上昇。「BOMB」と表示されたラインを超えると、一定時間無敵になりつつ画面全体を攻撃するボムが、MAXになるとブレイクモードが使用可能になる。

3タイプの機体と4種類のモードが選択可能

移動スピードは速め[illegible]機体を使おう。

オプション機が自[illegible]上級者向き。

[illegible]い。中～上級者向き。

BOOST MODE	[illegible]機が被弾するまで持続する、そう快感重視のモード。ダブルブレイクは使用できない。
ORIGINAL MODE	本作の基準となる、最もオーソドックスなモード。弾幕シューティングに慣れている人なら、特に抵抗を感じること無く楽しめるだろう。
TIME ATTACK MODE	ORIGINALに比べ、敵弾の密度、速度が大幅に強化された上級者向けのモード。ロックオンシュートで敵を撃破した際の爆風に弾消し効果が付く(ロックオンシュートフラッシュ)。
UNLIMITED MODE	一定時間(初期設定では2分)内にどれだけスコアを稼げるか競うモード。残機は無限で、タイムアップ以外のゲームオーバーは無い。面構成は上記3モードとは全く異なる。

アルカディアニューリアル直前に、フライングで模様替えした我らが猛者通信。今回はどんな素敵な森のどうぶつたちに出会えるのかなァ～（経絡秘孔を突きそうな顔で）。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
最近は取材モノや企画モノが少ねえなあ～、と常々思っていたが、気付いてみたら割とやっている事実をかみ締める春の夕べ。

ケソ
休憩時間に「クマプソのホームランダービー」に興じては、ストレスがマッハになるフラットライナーズ。今回も取材に遅刻ゆえキャンタ万力の刑。

タキョス
ダップセ担当編集。久し振りに猛者がリニューアルを遂げたが、今回のアイデアは脳髄反射3秒でひり出されたものであったことは秘密。

突撃ギルド門 凄惨な光景を追え
Absolute 2013.

まさ　じょうっ！
ケソ　じょうじ、じょうじ。
まさ　じょう！　じょっ！
タキョス（マーズランキング7位）　新装開店1発目っつーのに、冒頭から何謎会話してんだよ。
まさ　最近人気の火星適応ズ漫画なのだがね、我々は話自体がチョウセンアサガオが見せている幻覚だったというオチを予想しているがどうか。
タキョス　知らねーよ！　つか、今回はリニューアル企画を用意してんだから、サクサクいこうや。
ケソ　企画とはなんだ。言ってみろ。
タキョス　3月号で『カプコン アーケード キャビネット』（以下カプアケキャビ）企画をやったろ？　その続編企画として、編集部でカプアケキャビ（以下CAC）大会をやろうって寸法さ。
まさ　この前、カプコン開発陣に『サイドアーム』対決でボコされたアレか。よかろうもん、リベンジマッチとしゃれこみんぐ鉄の掟さね。
タキョス　しかも！　今回は特別ゲストを呼んである。
ケソ　フー⁉
タキョス　CAC編集部大会のことを『かくげいぶ！』でおなじみのIKa先生にしたところ、ぜひともダップセをヒドい目に遭わせたい、ということでな。急遽参戦が決まったゾイ。
ケソ　あわ、あわわ、ドアを開け閉めするときにも覇王翔吼拳を使うというIKa先生か……！
まさ　よかろう、相手にとって不足無し（内股ガクブル）。
タキョス　んじゃ、一週間後な。久しぶりに遊んだ的なライブ感を出したいからよ、事前に遊んだり練習するんじゃねーぞ。
ケソ　そんな無茶苦茶な……。
～一週間後～
編集でそ　おっし、集まったな。
まさ　おっおっ（カイゼルちくわのマネ）。でそが居るっつーことは、編集チームはタキョス&でそか。
タキョス　まあ、安定のメンバーだな。IKa先生にはイレイザーヘッド・ナカムラ（やや新人）と組んでもらう。
まさ　その問題のIKa先生はいずこにおわすのかねアアン？
（ここでドアを蹴破るでもなくごく普通にIKa先生登場）
IKa　どうも、IKaです。今日はお世話になります！
まさ　エーギルヘブリングを放ちながら入場してくるかと身構えてたが、普通の登場でホッと胸をなで下ろす我であったさね。
まさ　んじゃ、メンツもそろったことだし、とっとと始めるか。
ダップセ　じょうっ！

知られざる塔の防衛 弱点を探して
Brazilian Fire.

タキョス　んじゃ、競技種目を決めようぜ。3種目でスコアを争って、一位を獲ったチームがポイント獲得だ。
まさ　争覇タイトルはどうやって決めるのかね。
編集でそ　クジを用意してあるから、この中から1チームずつ引いてくれ。猛者で前回扱った『サイドアーム』と『1942』は除外してある。
タキョス　ちなみにIKa先生は『CAC』に得意タイトルとかあるんですか？
IKa　実は、アーケードは当時ちょっと触ったくらいで、ガッツリ遊んでいたものは少ないんですよ。ファミコン版はかなりプレイしたんですが。
まさ　我らも順調にフォゴットンワールドゆえ、いい勝負かも試練。
タキョス　んじゃ、まずはIKa先生引いて下さい。
IKa　それでは……んどりゃあァ！　お、『ブラックドラゴン』ですよ。
まさ　やべー。全然覚えてねえ。
タキョス　続いて引くぜ、そりゃ！　……おお、『アレスの翼』か。
ケソ　ヌフフフ。ここはマセルお得意の『戦慄』引いて勝利を盤石なものにしておきましょう。
まさ　それがいい（伊達）。引くでぇ……じょうっ！

回のスペシャルゲスト、IKa先生（右）と編集

狙われた武装装甲車！決戦種目はこの3タイトルダァアアツ

今回選ばれた『CAC』収録の猛激3タイトルがコチラ。このうち、『ブラックドラゴン』だけは、無料でダウンロード可能なので、PS3、Xbox360所持者はDLナァウ！昔のゲームの"味わい"を肌で知るチャンスやで!!

グラフィックがカッチョEファンタジーアクション『ブラックドラゴン』。落下岩石がライバル。

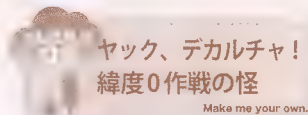
特殊な操作性が特徴の『ラッシュ＆クラッシュ』。今回は、車を降りての肉弾戦を強請（オルゾフ）されたのだ！

曲がステキなことで知られる『アレスの翼』。今大会では唯一となる2P同時プレイ可能作品となった。

第二千五百八十七回 CAC スコアアタック結果

	ブラックドラゴン	アレスの翼	ラッシュ&クラッシュ
シータップセ	25,000	50,200	2,400
猛者担当編集タッグ	13,950	68,700	1,200
ティームIKa	18,400	58,200	3,200

編集でそ　『ラッシュ＆クラッシュ』か。こりゃまた渋いの引いたな。
まさ　もっと覚えてねえぇぇぇ！
タキョス　それじゃ順番を決めるか。
編集ナカムラ　……っていうか、みんなゲーム内容忘れてるor初プレイなら、先攻不利ですよね。
タキョス　んなこたぁ分かってるよ。それじゃ行くぜ、ジャンポンケン！
編集でそ　……何負けてんだよ。
IKa　よし、二番手か。
けそ　ヒャッハー！　俺たちが三番手っつーことは、スパりまくりの春じゃないですか。イイゾ～コレ。
編集でそ　ま、『ブラドラ』はKAL（元メストライター）のプレイを横で見ていたからな。ここは俺が行くぜ。
～ゲーム開始→2面冒頭でシバウ～
編集でそ　何だこの唐突な落石は！こんなに厳しかったっけ？
まさ　フェフェフェ。このくらいのリ・フジン（謎の中国人）で立腹していては、80年代を語れないっぺれ～。
編集でそ　ちっ、しょうがねえな。スコアは13,950……っと。
IKa　二番手行きます！……この洞穴、さっきは入らなかったような？
ケソ　あわわ、みんな気付いてないと思って黙ってたのに！
編集ナカムラ　中には得点アイテムうっちゃりじゃないですか！
IKa　1面で終わってしまったが、得点は18,400……負けるわけるわけにはいかん（ファイトフィーバー）！
まさ　フェフェフェ。人柱ご苦労！ここは圧倒的点差で勝利しておくか。
～一面道中落石でシバウ～
編集でそ　一応、最高得点を獲得したようだが……落石突然死の運命からは逃れられなかったようだな。
まさ　そしてこの諦念……。

ヤック、デカルチャ！緯度0作戦の怪

Make me your own.

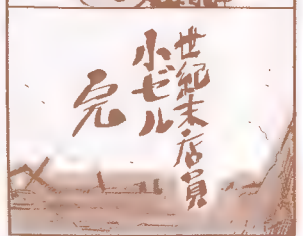
～これまでのあらすじ～
『ブラドラ』でポイントを獲得したダップセであったが、続く『アレスの翼』ではケソのへっぴり腰ディレクションが災いし、編集タッグがポイント獲得。決戦は『ラッシュ＆クラッシュ』に持ち越された。

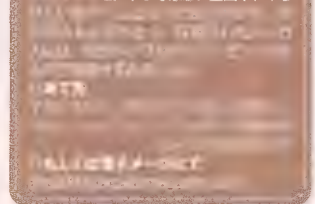
ケソ　ハイッ！　提案があります！
タキョス　言ってみろ。
ケソ　『ラッシュ＆クラッシュ』、スタート地点からクルマを降りて、人間状態のまま進むというのはどうか。
編集でそ　人間状態って一発死するだろ！　大丈夫かそれ。
タキョス　一番手は、『アレスの翼』で一位の俺か……すげえ不安だな。
IKa　このゲームも全然記憶に無いですけど、とりあえずやってみますか。
（スタート直後に爆死）
タキョス　おい！　これ難度うんぬんの話じゃねえぞ！
まさ　フェフェフェ。これが『ラッシュ＆クラッシュ』の掟さな。力無き者は死、あるのみ。
タキョス　力無きものっつーか、クルマ無きものは死、って感じか。
（続いて編集ナカムラがチャレンジ）
編集ナカムラ　うわっ、なんだコレ!?こ、これで100円終わりですか!?
まさ　そのたうり。平成キッズには少々手荒い歓迎だったかな。
ケソ　どうれ、ここは我の出番よ。貴様らはスタート地点でチマッティアに稼いでおったようだが……脇目もふらずに先に進んで、人質を助けた方がよかろうなのだァアッ！
タキョス　おい何だそれ、攻略法を知ってたのかよ！
ケソ　……と見せかけて死ぬ、死ぬ！（ももやん風）
編集でそ　得点ポイントを知っていても、抜けられなかったら一緒だな。

戦い終わって～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

編集でそ　結局、『ラッシュ＆クラッシュ』はティームIKaが勝って全チームイーブンになったので、決勝として『ソンソン』をやったんだよな。
タキョス　その結果、俺たち編集タッグの優勝となったわけだが。
編集ナカムラ　IKa先生、どうでしたか今回のバトルは。
IKa　どれも少しは遊んだはずなのに全然記憶に残っていなくて、新鮮に遊べたのがよかったですね。大会後に遊んだ『エグゼドエグゼス』の謎センスや、今プレイしても十分面白い『魔界村』も楽しかったし。
まさ　他人のプレイを見ながら、皆でワイワイやるのも駄菓子屋ゲセ風味でいいさね。
ケソ　じゃあ、『CAC2』が出たら、『ドカベン』で勝負やで！
タキョス　入らねえよ！

～次号へ続く～

はみだし便り

プセルスっ！　猛者担当編集のタキョスである。今月は脊髄反射ニューリアルを敢行してみたものの、ちょっとアレがアレ（大人の事情）な感じなので、シレっと来月は違う誌面になっている可能性あり（笑）。それにしても、複数人でワイワイとレゲーで遊ぶというのがこれほど楽しいとは、新発見というか懐かしい感覚というか……。もし読者のみんなも、人が集まる機会があったら、ぜひプレイ（＆ジャマ）してみてほしいねっ!!

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2013年3月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、[illegible]全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! Ver.1.00	アクション技能検定	98,860	UMC(かぎっこふなっこ)	ALL 34才 2P(CV:やなせなつみ)使用	個人申請 ゲームニュートン大山店（東京）
	ペンゴ!	180,207	UMC(どしっこふなっこ)	ALL ノーミス 揃えまくれ×73/147 アプデート版	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ!（旧バージョン）	ペンゴ!	157,925	UMC(どじっこふなっこ)	ALL 揃えまくれ×10 ノーミス 初期バージョン	個人申請 ゲームニュートン大山店（東京）
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エルトナム	312,159,000	よくわからん	ALL Ver.1.03	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	メルカヴァ	371,936,700	クリア記念	ALL Ver.1.03	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	アラン	1,888,950	YUKINARI様、サイン下さい。も	ALL	えの木（高知）
	ヴィレン	1,164,070	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オービル	1,255,830	スト研	ALL P×13	えの木（高知）
	カヤ	1,497,110	マッキ	ALL	えの木（高知）
	グリード	1,126,160	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	タイフォン	1,316,570	もっさん	ALL	えの木（高知）
	ヒカリ	1,524,260	スト研	ALL	えの木（高知）
	ベアトリス	1,351,960	Y-S	ALL	えの木（高知）
	ラッド	1,764,020	スト研	ALL P×5	えの木（高知）
	タイムアタックモード	3'56"10	バズウで4'05は分かりません	ALL ヴィレン	えの木（高知）
怒首領蜂最大往生	タイプB・エキスパート・陰蜂	786,348,140,661	ユセミSWY@プランB	5-陰 オートボムON	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
	タイプC・エキスパート・陽蜂	2,696,652,449,523	ZAP	ALL-陽 残0 ボム1 オートボムON	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	タイプC・レーザー・陰蜂	1,220,600,592,393	TAB-T.N	5-陰 オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
ブレイブルー クロノファンタズマ	スコアアタック・TYPE A	839,566,922	持辺低男	ALL ティガー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スコアアタック・TYPE B	785,167,971	持辺低男	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
星霜鋼機ストラニア	バウアー・NORMAL	17,320,780	りぶ@鬼の居ぬ間に	ALL 3面2.0倍 1.9倍 1.9倍 S6回	個人申請 フリーダム（神奈川）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジンLゾーン	184,629,480	AFO	ALL CGLルート ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
	外伝Hゾーン	186,857,900	VEG@チーム509	ALL グソク様1回転TB9048000点	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	外伝Wゾーン	220,124,400	STT㊗	ALL PSW ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	ジェネシスKゾーン	274,587,100	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ジェネシスXゾーン	325,124,900	チーム509-地獄龍-H.S	ALL	つるまき（栃木）
	セカンドLゾーン	181,711,800	WHM(白モンク)	ALL CGL	個人申請 ポート24 御津店（愛知）
	セカンドXゾーン	219,615,800	チーム509-PAL(コレク)	ALL P-S-X	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	セカンドYゾーン	142,955,140	T^3-CYR-ATS	ALL QUY	個人申請 ROUND1スタジアム札幌白石本通店（北海道）
	セカンドZゾーン	211,170,850	T^3-CYR-ATS	ALL QUZ	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	ネクストIゾーン	166,933,800	KU@AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 アミパラ広島店（広島）
	ネクストXゾーン	256,942,700	KU@AKIBA	ALL P-S-X	個人申請 Hey（東京）
	ネクストZゾーン	279,796,300	チーム509-JMB㊣	ALL	つるまき（栃木）
	フォーミュラXゾーン	270,974,600	SG.	ALL PSX ノーミス	個人申請 ゲームパニック甲府（山梨）
	レジェンドHゾーン	186,945,000	チーム509-YUN@	ALL グソク2回転	つるまき（栃木）
	レジェンドWゾーン	241,677,600	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・パワー	2,043,181,108,630	TAB-T.N	点滅ALL	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
ブレイブルー コンティニュアムシフト	アーケードモード	9,548,739,043,700	レイテン	ALL 連付 ノエル	えの木（高知）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプC・ストロング 裏2周	887,139,046,931	t2@この音とまれ!応援中	裏2周ALL ICとMIZさんに感謝	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
鋳薔薇	2P側	31,388,410	WSM-いのうえ	ALL 予選1848万 残3ボム半くりあ ノーマル決定	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
ドルフィンブルー		1,515,830	すこあた部AAZ	ALL 連付	えの木（高知）
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,225,855	ZTY	ALL	デイトナIII（埼玉）
グレート魔法大作戦	カルテ	90,444,990	マッキ	ALL 108/108	えの木（高知）
	ソロバン	89,194,270	MIZ@心を繋いだ基板、応答無し	ALL アイテム108/108 t2君有難う。	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
ブレイブブレイド		75,516,820	R.	ALL 連付 1号機	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
デイトナUSA2 パワーエディション	初級	2'11"100	六兆年と一夜物語/feat.IA	ビギナー HARD車:レースモード	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
セクシーハロディウス	ビックバイパー	7,006,600	BPH-みっしー	ノーミス ALL 連付	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
バトルガレッガ	ボーンナム	17,791,750	X68ま	ALL 連付 鳥220万	Game in えびせん（東京）
わくわく7	ライ	43,161,300	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アースジョーカー		2,196,300	hamami	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ナイトストライカー	Qゾーン	91,792,650	JMB-なかっぴ	ALL ALL P.B 新ヘリ残し	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	Rゾーン	97,211,900	JMB-なかっぴ	ALL ALL P.B 12万落ち	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
R-TYPE		2,493,800	かっつん	ALL A連付30/15/10 B連付 アイテムラッシュ×8	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ブラックドラゴン		5,872,450	FReeeeZIN'	ALL 連付	Game in えびせん（東京）

!!重要!! 次回集計についての告知

●締切について：本誌は今号から隔月刊（偶数月刊行）へと移行します。

次号（158号）に関しましては、従来通り月ごとに分けて全国一位スコアを掲載します。掲載方法については今後変更される可能性がありますが、ひとまず6月集計分まではこの方針を踏襲する予定です。5月分は「5月19日までに出たスコア（5月22日消印有効）を対象とし、掲載号は158号」、6月分は「6月16日までに出たスコア（6月19日消印有効）を対象とし、掲載号は159号」となります。

●申請について：「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『怒首領蜂最大往生』の陽蜂部門、レーザー＆エキスパートは順調な伸び。今回はタイプC・エキスパートでは、「ユセミ」氏が2,669,537,775,042pts、「KMB」氏が2,627,937,917,734ptsと、きわどい戦いが繰り広げられる激戦区となりました。今後も当部門は抜きつ抜かれつのデッドヒートが期待できそうです。陰蜂部門は今月もエキスパートでの申請がありました。エキスパートの場合、出現させることすら大変な困難とされる陰蜂ですが、「ユセミ」氏は今回のプレイでもラスボス前にノーミス、ノーボムのランク49という驚異的な成績を見せています。

■『ゲーセンラブ。プラス ペンゴ！』は、バージョンアップのため、旧バージョンは今回の分で集計打ち切り。以降は新バージョンの集計のみとなります。また、今回からバージョンアップにより集計可能になったアクション技能検定も集計対象とします。旧バージョン最後の集計はペンゴ！で申請がありました。前回から大きな方針変更は無いようですが、ボーナスステージの引きが良かったためスコアが伸びたとのこと。

新バージョンのver.1.00では、ペンゴ！、アクション技能検定で早くも申請がありました。ペンゴ！はバージョンアップにより、条件を満たすと大型のスノービー（1体800点）が出現するギミックがいくつか追加されています。条件はまだ確定されていないようですが、中には「一定時間内に通常のスノービーを全滅させる」というものがあるようで、初期配置によっては積極的に狙っていけそうです。アクション技能検定は、電源パターンがあるようなので、まずは稼ぎやすいステージを見つけて固定するのが第一歩になりそうです。

■最近、家庭用移植で話題の『ブラックドラゴン』は久々の更新。本作では、落下してくる岩に破壊寸前までナイフを撃ち込み、落下後に破壊することで稼ぐことができます。

■『鋳薔薇』（2P）は前回から300万点以上更新、一挙躍進の3000万点超えを達成。ばらつきの出やすいラスボス戦で粘って稼いだことがうかがえます。申請用紙によれば、ひとまず目標を達成したので、しばらくはお休みに入るとのこと。

■『グレート魔法大作戦』は、大台寸前だったカルテがついに9000万点突破。ソロバンも最終スコア更新です。全4部門中3部門が9000万点を突破、残すはソロバンのみという状況となりました。ここまで来たからには、これ以上は苦しいのは承知の上で、もう一声を期待したいところです。

■『ブレイブブレイド』は勲章の育成が稼ぎのメイン。本作では勲章アイテムをソードで弾くことによってレベルアップさせていくことができ、最大1個10万点まで育てることができます。危険を冒して、どれだけ勲章を育て回収できるかが重要になります。

■古いところで伸びているといえば『R-TYPE』がここ最近じわじわと伸びてきています。稼ぎは7面ボスを使った残機つぶしが有名です。

■なお、集計対象のタイトルではありませんが、新たに集計希望ということで『エアラインパイロッツ』のスコア申請がありました。参考スコアはトレーニングモードでスコアは496点。ほかにも、『ザ・ランブルフィッシュ 2』のサバイバルをスコアで集計してほしいという要望をいただいています。何か集計希望のタイトルがあれば、申請用紙の連絡欄やメール等でご連絡ください。

注意事項

個人申請用紙の記入について

個人申請用紙を記入される場合は、必ずタイトル、部門名など、必要事項の漏れが無いかご確認をお願いたします。

また、はがきの表に連絡先を明記してください。必要事項の必要記入漏れが発生した場合、確認ができなくなるおそれがあります。複数の申請用紙を封書に入れてお送りいただくことは可能ですが、その場合にはお手数ですが、各用紙ごとに連絡先をご記入ください。

スコア達成店舗にて、店舗スタッフの方から捺印を受ける際に、基板設定が所定（工場出荷設定）のものであるかどうかの確認をお願いします。なお、捺印は担当者個人の名前が入っているもの、もしくは手書きのサインをお願いしてください。原則として店印での申請は認めていません。

申請に関して不明な点がございましたら、下記注意事項の連絡先までご連絡ください。

重要なお知らせ

本誌の隔月刊化について

今号の157号より、本誌は月刊から隔月刊に移行します。次号（6月30日発売予定の158号）に関してですが、試験的に4月締切分と5月締切分を分割し、各時点での全国一位スコアを掲載するという形を検討中です。その後に関しては、申請数などを確認しつつ、最良の形を模索していきますので、今後も今までどおり申請していただければと思います。

掲載や申請のレギュレーションについては随時微調整していくことになります。何かしら変更が発生した場合には、弊誌公式サイトやブログにて告知していきます。

●アルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/
●アルカディアブログ　アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

ハイスコア通信

●えの木（高知）
めり込んだホバーキックにリバーサル下タイガーが決まって決着した闘劇決勝盛り上がるだろうな……。

新たに追加・変更されるルール

Crimzon Clover for NESiCAxLive

【BOOST・TYPE-I】、【BOOST・TYPE-II】、【BOOST・TYPE-III】、【ORIGINAL・TYPE-I】、【ORIGINAL・TYPE-II】【ORIGINAL・TYPE-III】、【ULTIMATE・TYPE-I】、【ULTIMATE・TYPE-II】、【ULTIMATE・TYPE-III】、【TIME ATTACK・TYPE-I】、【TIME ATTACK・TYPE-II】、【TIME ATTACK・TYPE-III】の計12部門で集計します。NESiCA使用の有無、ボタン配置は問いません。
［工場出荷設定：Difficulty=NORMAL、ZANKI=2］

ゲーセンラブ。プラス ペンゴ！ Ver.1.00

新たに【アクション技能検定】のスコアで集計を開始します。工場出荷設定設定に変更はありません。

ブレイブルー クロノファンタズマ Ver.1.02

新たに【アンリミテッドマーズ・TYPE-A】、【アンリミテッドマーズ・TYPE-B】、【アンリミテッドマーズ・TYPE-C】の3部門で集計を開始します。基本的なルール、工場出荷設定に変更はありません。

NESiCAxLive集計　（2013年4月16日締切分）

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画です。スコアの締め切り日は、原則として毎月16日24時に設定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります）。

なお、掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門、基準となる基板設定が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。この欄に掲載されているスコアは、あくまで参考としてご覧ください。

今月のNESiCAxLive集計では、一位スコアの更新はありませんでした。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

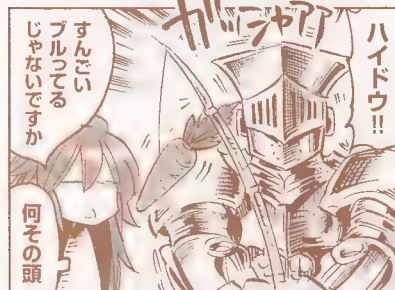
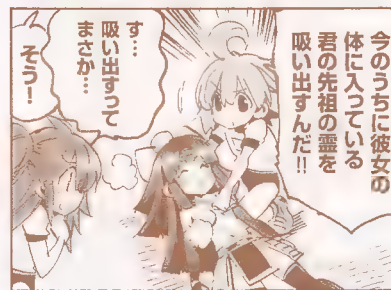
上品を追求せよ!? 「神」降臨の銃刀法違反漫画

召還! 剣豪学園

今井 神

恐れる心

ヒバゴンを鎮めろ!

除霊方法

[薫子先輩]
綾小路薫子 剣豪学園の生徒会長であり、ご先祖様と完全に同化できる「召喚変身」の使い手である。

[ヒバゴン]
広島県の比婆山連峰において1970年代に目撃された日本の類人猿型UMA。ちなみにツネゴンはカープの守護神、津田恒実。

[口吸い]
いわゆるキスを指す。そもそも接吻という言葉ができた(キスが和訳された)のは200年ほど前の事らしい。

今井 神 Profile

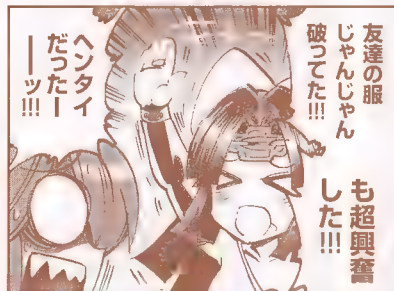
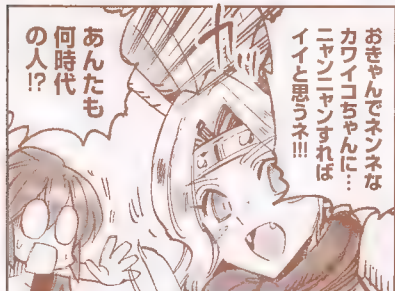
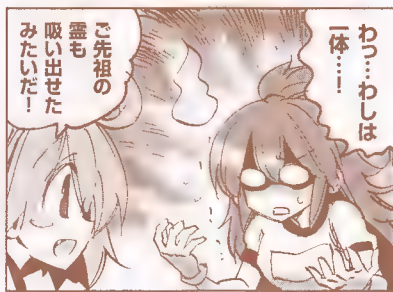
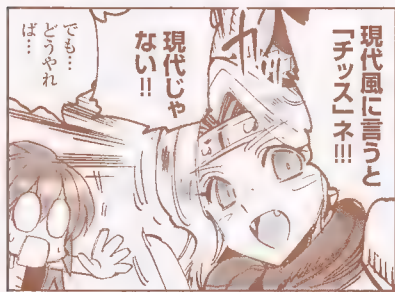
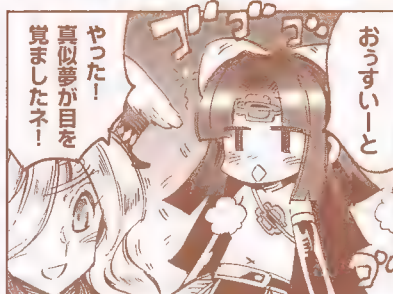
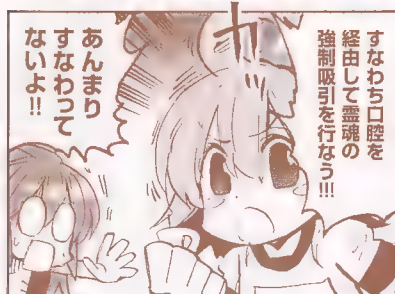
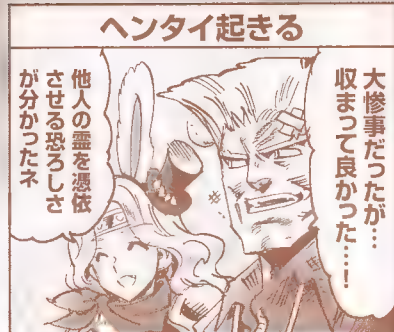
真似夢に取り憑いていたのは柳生十兵衛の霊だったんだぜ。

ヘンタイ起きる

[ヘンタイ]
剣豪学園にはヘンタイじゃない人を捜す方が難しいという逸話も残っています。

禁断のスイートな味

[先生]
アメリカの空軍少佐とかドイツの誇り高き少佐などに似ているとよく言われているらしい。

古い人

[おきゃん]
もともとは男性を表す江戸言葉らしい。ちなみに「おきゃんぴー」は元太田プロ所属の女性漫才コンビ。どんなもんじゃい!

NEWS

今注目の横浜中華街に、セガの新店舗がオープン!

http://tempo.sega.jp/am/yokohama-chukagai/

地下鉄など五社の相互直通運転が開始され、注目が集まる横浜中華街。そんな中オープンした「セガ 横浜中華街」の井垣店長にお話を伺った。

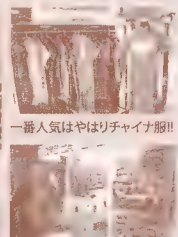
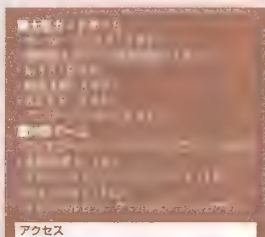
——横浜中華街ならではのウリなどあれば教えてください。

横浜中華街といえばパンダというイメージもあり、パンダの景品をたくさん用意させていただいております。また、観光地というところから、思い出を形に残していただくために、プリクラを地域最大級の十台設置しております。100円で衣装の貸出をしている「コスプリ」も人気があり、近日中に65種、100着の衣装を準備致します。現在は女性用のみですが、今後は男性用も用意させていただく予定です。

——今後の展望などお聞かせ下さい。

観光地ということで、一度しかお会いできないお客様というのは非常に多いですが、全国からのご来店がございます。全国の窓口店舗を目指し、「強烈に楽しい思い出が残る、横浜中華街最大のエンターテイメント」というコンセプトを掲げ、人と人とのつながりを大事にしています。今後はほかの横浜中華街のお店とのタイアップなども行なっていく予定です。

取材にご協力いただいた、左からスタッフのビーチさん、井垣店長、スタッフのテニミューさん。

一番人気はやはりチャイナ服!!

中華街ならではの景品も。

アクセス
〒231-0023 神奈川県横浜市中区山下町80-1
みなとみらい線 元町・中華街駅 2番出口より徒歩1分

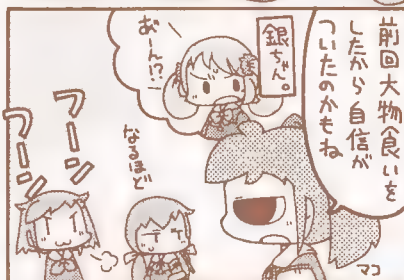
単行本発売中の格闘ゲーム部物語です!!

かくげい・ぶ！

たまにはおやつもね！

インドアー

［ゲーム筐体］
昔懐かしのセガ、ニューアストロシティなら重量93kg、バーサスシティなら200kg、タイトー、VEWLIXなら120kg。

ノリ

［連続技］
アメリカ人が連続技を「コンボ」と表現することをゲーメストで知って、当時大きな衝撃を受けたプレイヤーも多い（はず）。

IKaだより

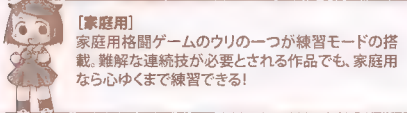
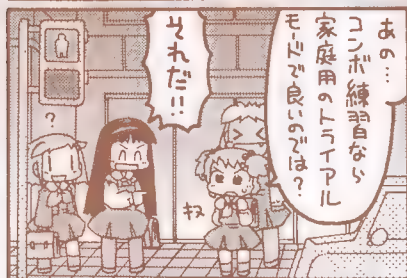
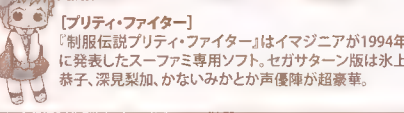
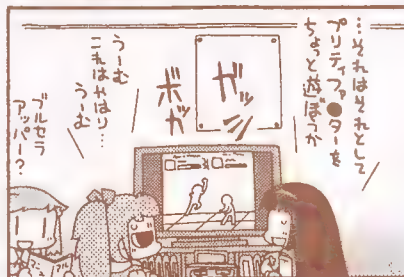
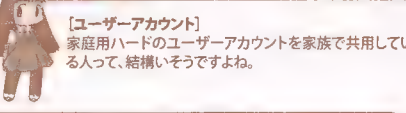
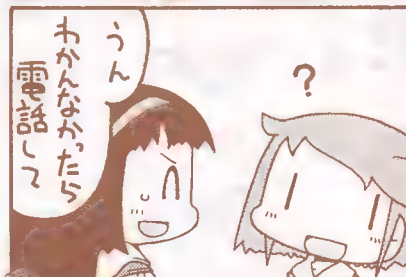
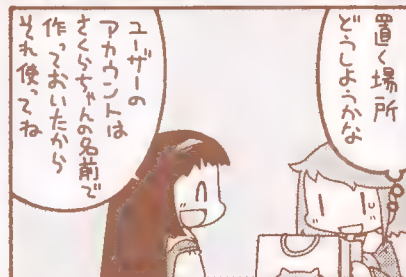
ソフトとハード

対戦相手がいれば割と何でも

最近のゲーム機

[家庭用]
家庭用格闘ゲームのウリの一つが練習モードの搭載。難解な連続技が必要とされる作品でも、家庭用なら心ゆくまで練習できる!

[プリティ・ファイター]
『制服伝説プリティ・ファイター』はイマジニアが1994年に発表したスーファミ専用ソフト。セガサターン版は氷上恭子、深見梨加、かないみかとか声優陣が超豪華。

[ユーザーアカウント]
家庭用ハードのユーザーアカウントを家族で共用している人って、結構いそうですよね。

格芸部掲示板

人気キャラクターランキング

「かくげいぶ!」×「りるなちゃん」発売記念キャンペーン

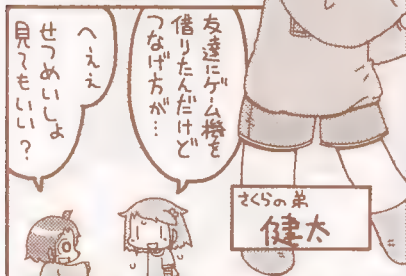
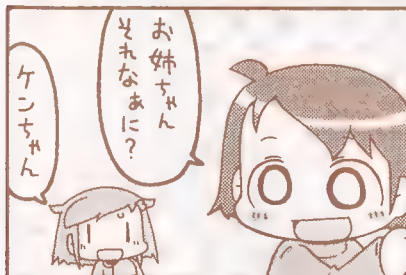
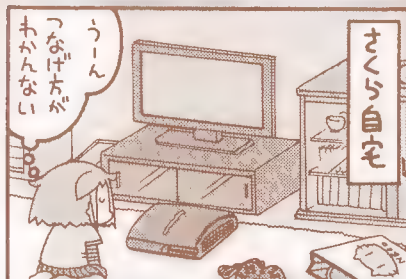
みなさまの応援のおかげで、かくげいぶ単行本、第一巻も無事発売することができました。誠にありがとうございます。「かくげいぶ!」①と「メガドラ部長りるなちゃん」(共にファミ通クリアコミックス)の発売を記念して、2冊ご購入いただいた方の中から抽選で20名様に「直筆イラスト入りサイン色紙」をプレゼントするキャンペーンを実施中! その中から応募があったキャラクターたちを勝手にランキング。

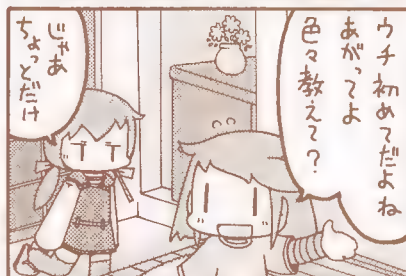
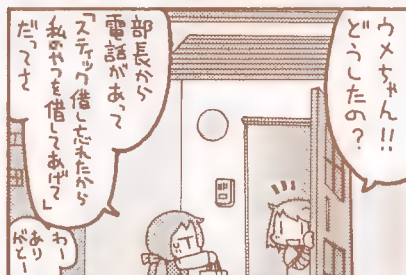
プレゼント応募の〆切は2013年5月31日(当日消印有効)までとなっているので、忘れている人は今すぐにポストへ、気になった人も今すぐ書店へGO!! それぞれのコミックの帯に付いている右のような応募券2枚を一口(同じタイトルでも可能)を郵便はがきに張ってご応募下さい! 詳しくはコミックの帯を見てね!

順位	応募キャラクター	応募数
1	恵那小梅	21票
2	鶴間真心	13票
3	瑞浪さくら	8票
4	黒川百	2票
4	ねおぢおさん	2票
5	あて菜さん (ほか多数)	1票

※2013年4月15日現在。人気ランキングと色紙の当選に関係はございません。

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

本能

［健太］
本文とはあまり関係ありませんが健太といえば小橋健太。今年5月11日に引退する予定。

姉と弟

［ウメちゃん］
格芸部最強を誇るウメちゃんの身長は自称140cmです。

目押しコンボ

［目押しコンボ］
最近の格闘ゲームには通常技で出掛かりをキャンセルできる作品が多いですが、昔ながらの目押し連続技も味わい深いものです。

格芸部掲示板

熱いメッセージやイラストをどどんっと紹介!

左ページで紹介したキャンペーンに、熱いメッセージやイラストと共に届いたので紹介!　ご応募いただき誠にありがとうございます。

哀愁ただよう「えすえぬ家の人々」から一変、かなり明るい作風の漫画になっていますね。何より部活動が舞台というのが若々しくていいですよね。カルトゲームネタも中学生の設定っていうのが面白みがあって素晴らしいと思います。　（愛媛県　Tさん）

懐かしいゲームをもっと見たいです。これからも頑張って下さい!
（埼玉県　Iさん）

「かくげいぶ!」一巻おめでとうございます!　ずっと単行本化を待ってました。ももちゃんがお気に入りで、なんか「ぬぼー」っとしていて妙に好きです。どことなくモデルとなった人の雰囲気も漂っていい感じです。「あの人」や「あの人」がそのうち出ることを期待しつつ応援しています。
（埼玉県　Yさん）

単行本だけのオリジナル場面が載っていてよかったです。中津川絹が可愛くてものすごい深い知識を持ち、ドキドキしたような表情をしているのがすごく好きです。格芸部に「えすえぬ家の人々」のキャラクターたちと格闘ゲームで勝負してほしいです。これからも応援していますので、頑張って下さい。　（静岡県 正義の翼さん）

IKaさんのブログいつもみています。これからもがんばってください!
（北海道 Oさん）

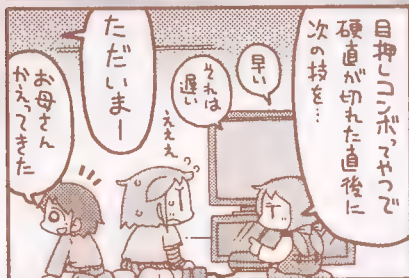
格芸部最強のウメちゃんが一番のお気に入りですが、皆すごくカワイイです。部活の楽しさが伝わってきて懐かしい気持ちがしました。これからも応援していますので、頑張って下さい。
（大阪府 Eさん）

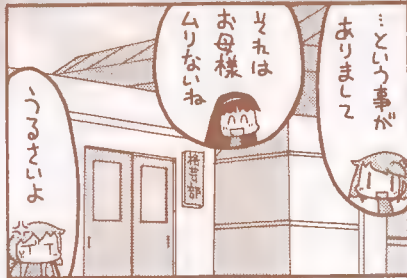
（東京都 Iさん）

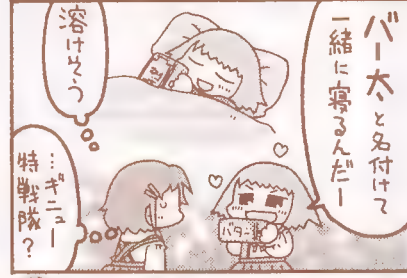
お便りはこちらへ
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　格芸部掲示板係

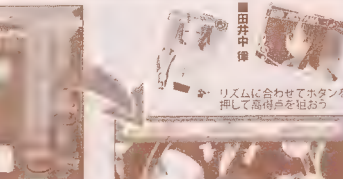
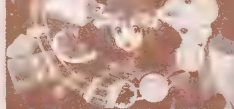
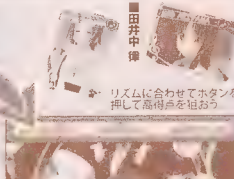
単行本第一巻では、描き下しに加えゲストページも満載！

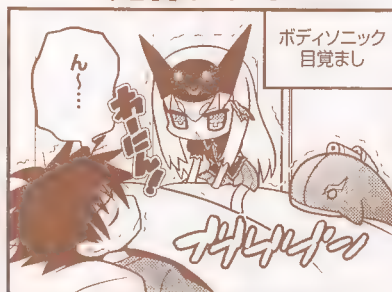
いつものと初モノ

申し訳ありませんさくらちゃんと同学年とは…
ゆっくりしていってね
いや慣れてますから…土下座されたのは初めてですが

［土下座］
古くは古墳時代の埴輪にも土下座しているものがあるという。ちなみに大名行列の時に土下座しないと打ち首、ってのはウソらしい。

スジ

［スジが悪い］
中段見てからガード余裕のさくらちゃんも、連続技は苦手な模様。やはりここは『飛龍の拳』を……。

迷探偵ねお子＆ぢお子

［ガールズバンド］
ちっとも練習しておらずケーキお茶ばっかりしているガールズバンド部、担当はけっこう嫌いじゃないです。

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

そろそろ単行本化計画も……？　応援お願い致します!!

死神クジラ

[G.T.13]
こ、殺し屋の目をしている……。

ROAD TO VICTORY

[外伝姉さん]
外伝姉さんのゲーム下手は神レベル。だけどものすごくゲームは好きなんです。

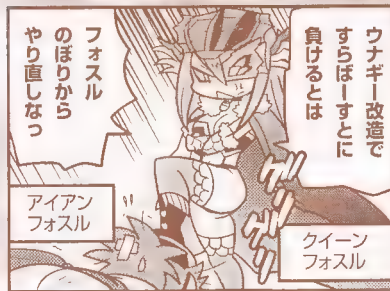
WARKING!!

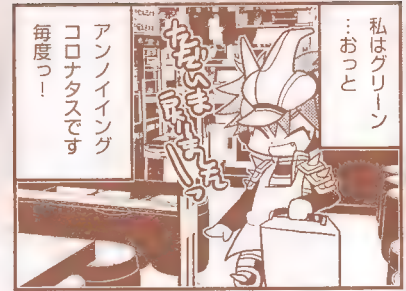
[初代さん]
初代さんのパワフルなボディソニックには流行当時の若者がこぞって感動したんだぜ。

藤丸あお先生からのコメント
「JGMF2013」が開催されることになりましたね！　かなり楽しみです。ゲームミュージック界隈がさらに盛りあがり、こうしたイベントがさらに増えることを期待しています。

フクザツチルドレン

[ベルサー]
ベルサーの母星とされているのはかつてダライアス人の祖先が住んでいた惑星アムネリア。ご先祖様!

甘そうで甘くない少し甘い鬼畜

[フォスルー族]
ドジっ娘のアイアンがたびたびばーすとさんに挑むものの、そのたび返り討ちにあっています。

ボス哀歌

[グリーンコロナタス]
タツノオトシゴをモチーフにした巨大戦艦で、その造形からファンも多い。強いぞ!

「WARNING!! ダライアスさん」のルーツを探れ!! AOシックレコード 第1回

大人気連載中の「WARNING!! ダライアスさん」の起源を探るべく、今号からスタートする「AOシックレコード」。ここでは藤丸あお先生が連載前に描いた貴重なラフや設定を公開していくぞ。また、同時にイラストやお便りなども大募集!! 届いたお便りはこのコーナーで紹介いく予定だ。

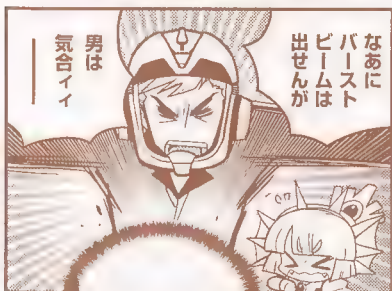
お便りはこちらへ
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 AOシックレコード係

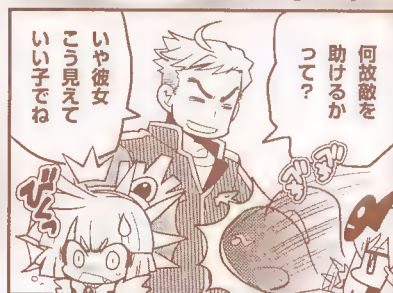
ばーすとさん・設定ラフ

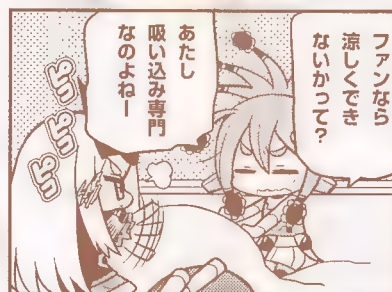
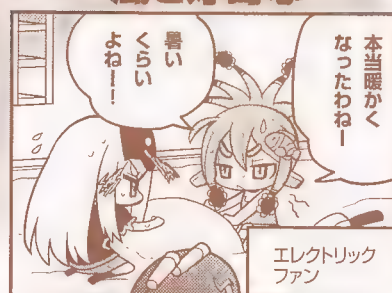
えんぶりさんは本当はばーすとと友達になりたいが、ばーすと的にはどうでもいい。
(藤丸先生設定メモ)

ジ・エンブリオンさん・設定ラフ

まじめがたたって言えない弱音をネットの匿名BBSではきだしている。もちろん自作自演の常習犯。感情により赤くなったり青くなったりいそがしい。ばーすとさんに匹敵するちびっ子担当。正義感が強くダライアス一家が暴走しないか、おはようからおやすみまで暮らしをみつめるストーカー気質。
(藤丸先生設定メモ)

伝説復活

[プロコさん]
初代『ダライアス』の主人公として登場するプロコは、悲壮な地球の運命を背負って出撃する。

マジカルエンディング

[ED]
エンディング。たくさんのステージ分岐がある『ダライアス』シリーズには数々の名エンディングが存在します。

風と好奇心

[エレクトリックファン]
イソギンチャクをモデルにした巨大戦艦。比較的序盤のステージに登場するので、初心者でも出会った人は多いはず。

GOODS

藤野社長最新作! Xbox 360『シューティングラブ。10周年 ~XIIZEAL & ΔZEAL~』5月30日発売

http://triangleservice.co.jp/

有限会社トライアングル・サービスより5月30日にXbox360『シューティングラブ。10周年 ~XIIZEAL & ΔZEAL~』が発売される。数々の個性的なシューティングを手掛けてきた、本誌読者におなじみのトライアングル・サービス・藤野社長の原点2タイトルである「XIIZEAL」と「ΔZEAL」が10年の時を超えて奇跡のカップリング! 前作『シューティングラブ。200X』で好評だった、ゲームプレイ・ランキングやスクリーン設定などの仕様も継承。また同時に発売されるスペシャルパック(限定版)では、初音源化となる両タイトルすべての楽曲やコンポーザー・Naoto氏のユニット「Avant Girl」による秘蔵のライブ映像、月刊アルカディアでトライアングル・サービス藤野社長が2年半に渡り連載していた「知った気になれるゲーム講座」をまとめて収録したCDが付いてくるぞ。

守らず攻める攻撃シューティング・XIIZEAL

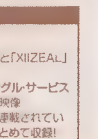
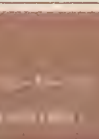
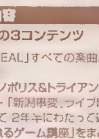
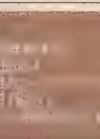
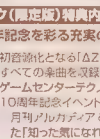
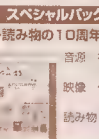
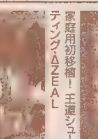
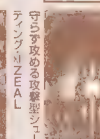
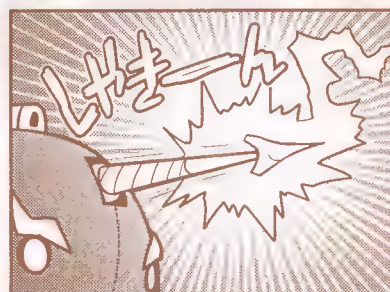
家庭用初移植! 王道シューティング・ΔZEAL

今年の秋くらいには……、単行本が……、出るかも？

さらば31337

[ジ・エンブリオン]
何かとばーすとさんにちょっかいを出す子。実は優しいぞ。

対抗:白イナニカ

[ずんたさん]
UST放送にハマっているミュージシャン。里伊賀くんのあこがれの人なんである。

暴君降臨

[バイオレントルーラー]
ダイオウグソクムシをモチーフにした巨大戦艦。本物のグソクムシは何年も食べなくても生きていられるんだぞう。

▶アルカディアブログ(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)では「ダライアスさん」カラー版本誌連動コミックが連載中!!

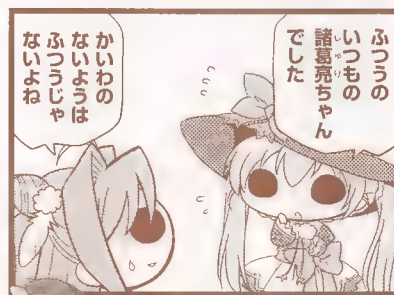
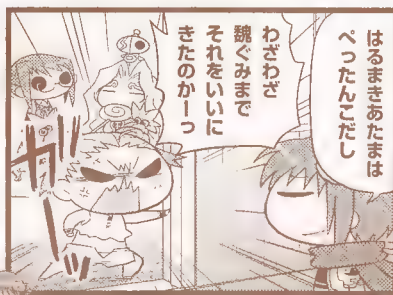
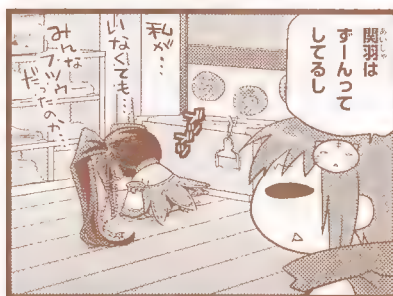
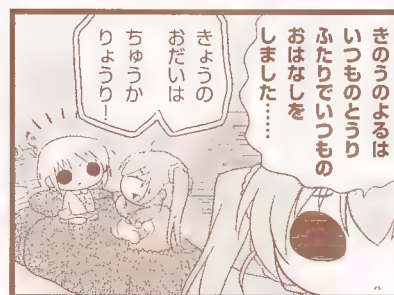
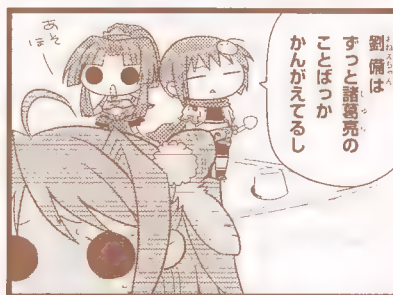
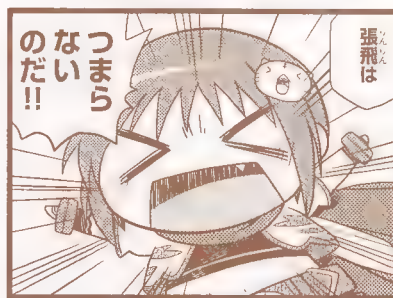
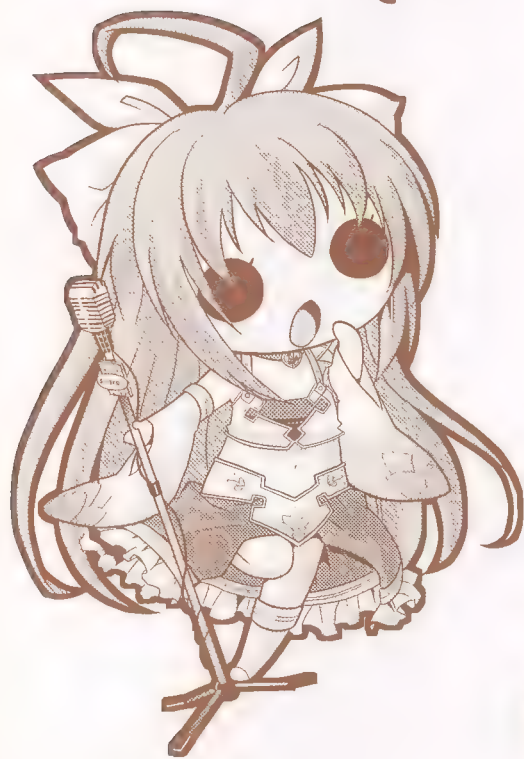
単行本第二巻超大好評発売中!

恋姫☆ようちえん

劉備玄徳
三顧の礼をもって
諸葛亮を迎える
臥竜これより
天駆ける

幸宮チノ

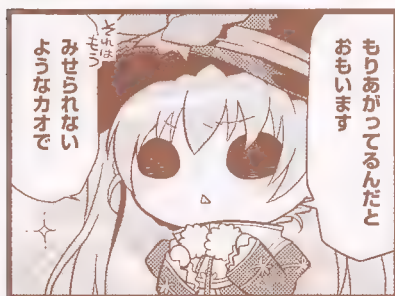
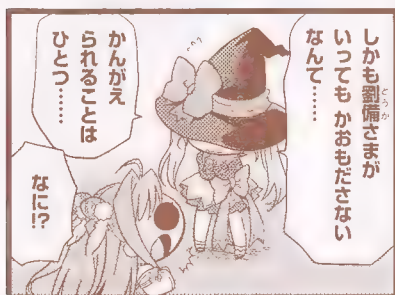
あついぎろん

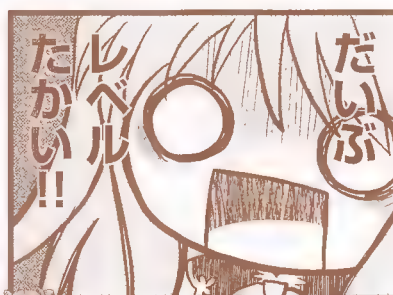
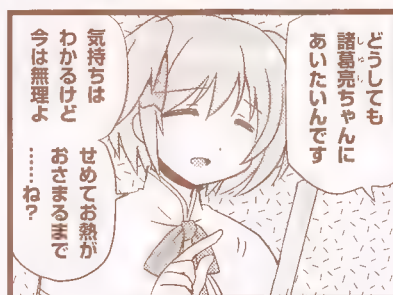
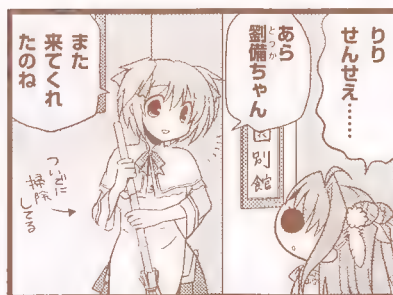
ひまをもてあました

【張飛ちゃん】
真名は鈴々(りんりん)。許緒(きい)とは犬猿の仲で、会うたびにケンカをくり広げているとか。

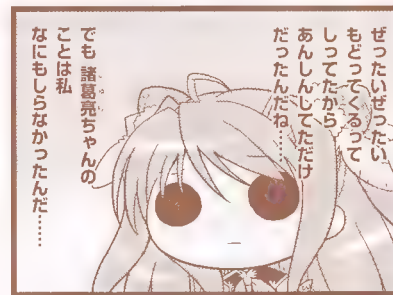
【諸葛亮ちゃん】
真名は朱里(しゅり)。鳳統(ひなり)ちゃんと同じくガチの腐女子勢なのだ。

幸宮チノ先生からのおたより

最近集めてるのはサイコロです。

かのうせい

[ぎょうざ×ホイコーロー]
中華学園ではいつも人気のホイコーロー先輩だけど、ぎょうざさんのカリスマの前にはイチコロなのだ。

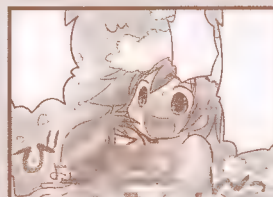
ほうもん 2かいめ

[ふくれてるのがはずかしい]
ほかの物がふくれてるのをはずかしいと勘違いした人は、よいおとなではないかもしれない。

やはりたくましい

[たたけばいろいろできそう]
恋姫幼稚園の劉備ちゃんは、けっこう策士だったりします。

恋姫新聞

単行本二巻、騎虎の勢いで発売中……!!

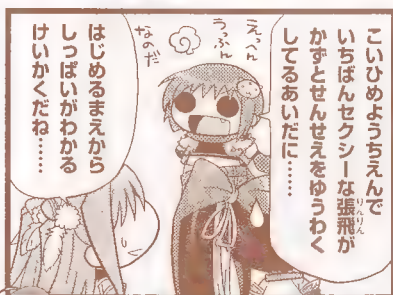
全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第二巻が発売!! 桃園の誓いなど史実に基づいたストーリーの擬女化三国志を読めば、君も歴史通になること間違い無し!? 幸宮チノ先生による描き下しや、ちょっぴり危険? なダークネスなど各種企画も盛りだくさんでお送りするぞ!! 本誌ブログでも大好評連載中!!
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

単行本ならではのゲストが登場!!

過剰な期待は禁物!? 恋姫☆ダークネス!!
※単行本ではモザイクが取れます。

せんにゅう!

[張飛ちゃん]
張飛ちゃんはきっと大人になってもぺたんこです。

しらないこと

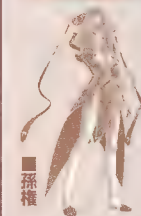
[三国志の夏侯惇と夏侯淵]
夏侯惇と夏侯淵はよく兄弟と勘違いされるが、実はいとこ同士である。

くろとうか

[三国志の三顧の礼]
諸葛亮を劉備に紹介した徐庶は、その後母を人質に取られ、魏に降っていきました。

恋姫新聞

Win版『真・恋姫†夢想 ～乙女対戦☆三国志演義～』が発売!

http://koihi.me　©BaseSon ©2013画面端

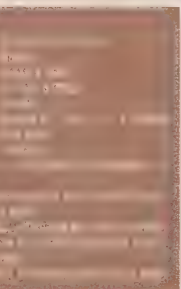
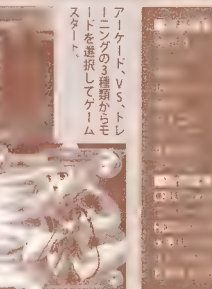
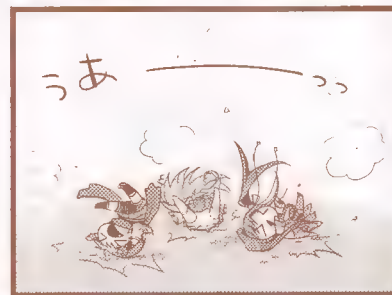
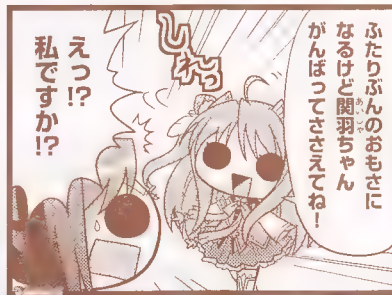
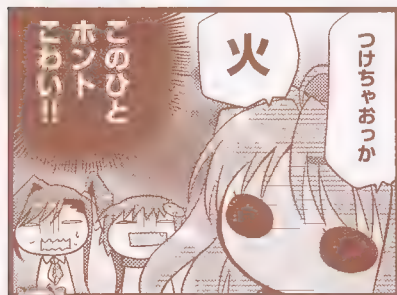
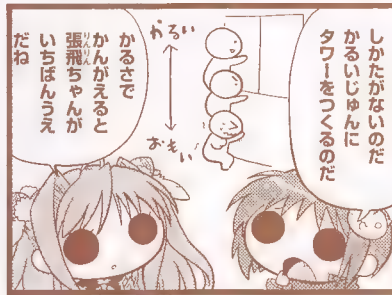
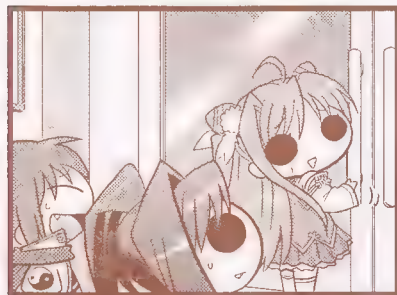
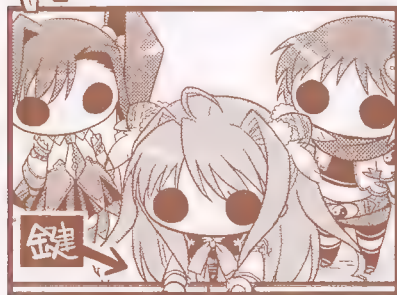
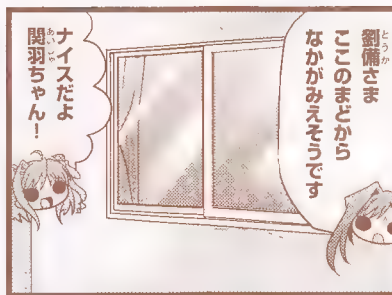
■孫権

美少女三国志ゲーム真・恋姫†夢想がPC版格闘ゲームになって帰ってきた。アーケード版に加えてトレーニングモードを搭載。格闘ゲーム初心者にも優しいシンプルなボタンシステム、可愛く多彩な美少女武将とサポートの軍師による2D武器格闘ゲームだ。

～ストーリー～

ある日、突如として全国各地に看板が立てられた。そこに記されていたのは、時の皇帝からの武道会開催宣言と各地に散らばっている猛者達への呼びかけだった。"賞金""力試し""名誉"各々の思惑が交錯する中、各地に設けられた会場で、次々と火花が切って落とされる——。

アーケード、VS、トレーニングの3種類からモードを選択してゲームスタート。

アーケードの興奮がそのままに お気に入りの武将・軍師を使いこなせ!

「恋姫☆ようちえん」単行本第二巻、大好評発売中!!

のりこめ

[火をつける]
創作では三顧の礼の際、なかなか現れない諸葛亮に業を煮やした張飛が、家に火をつけるエピソードも。

ブレーメン

[重い順]
乙女の重さは企業秘密なのです。

けわしいみちのり

[続く]
次回、「三顧の礼」編完結! そして赤壁の戦いへ……!?

てあたりしだいゲームリスト

●2013年5月稼働予定タイトル		
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012 Ver.2.0	セガ	スポーツカードゲーム
●2013年今春稼働予定タイトル		
ラスタンサーガ (NESiCAxLive)	タイトー	アクション
エレベーターアクション (NESiCAxLive)	タイトー	アクション
斑鳩 for NESiCAxLive	トレジャー	縦スクロールシューティング
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
アンダーディフィートHD+	グレフ	縦スクロールシューティング
アルカナ ハート3 LOVEMAX!!!!!	タイトル	ハートフル2D対戦アクション

●2013年夏稼働予定タイトル		
CODE OF JOKER	セガ	デジタルトレーディングカードゲーム
LORD of VERMILION Ⅲ	スクウェアエニックス	オンラインマルチ対戦型トレーディングカードゲーム
マリオカート アーケードグランプリDX	バンダイナムコゲームス	アクションレーシング
●2013年冬稼働予定タイトル		
グルーヴコースター	タイトー	音楽体感アトラクション
●稼働日未定タイトル		
CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-	FKデジタル	2D対戦格闘ゲーム
Do Not Fall	XPEC Entertainment INC.	アクション

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋姫☆ようちえん」もよろしく!

アルカディアが贈るムック、コミック絶賛発売中

“The BEAST”（野獣）と呼ばれる世界屈指の対戦格闘プロゲーマーが語る「格ゲー論」。

ウメハラコラム 拳の巻
～闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術～

2009年よりアーケードゲーム情報専門誌「月刊アルカディア」で連載中の人気コラム「ウメハラコラム」が、熱い要望にこたえて待望の単行本に！対戦格闘ゲームのカリスマ的存在として知られるプロゲーマー「ウメハラ」と盟友「モリカワ」が、対戦格闘ゲームに強くなりたい人に向けて上達のヒントを伝授。ウメハラの対戦ゲームへの取り組み方、発想、技術論＝「対戦格闘ゲーム術」が分かる、すべての格ゲーファン必読の一冊。

定価 950円+税

画集を超えた記念誌、登場

七瀬葵20周年記念 アニバーサリーコレクション「festa!」

七瀬葵先生のコメント！

こんにちは七瀬葵です。なんとアルカディアさんから七瀬葵20周年記念のムックを出していただけるそうです。これまでの活動から、なにやら新しい企画に向けてのリンクがあるかも!? と、まだまだ何が飛び出すかドキドキです！すでに予約も始まっているそうで、告知を見て本人もいろいろびっくりしています。もう少しお待ちくださいね。

2013年夏発売予定　定価 2,800円+税

© ARC SYSTEM WORKS

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.99

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA テクニカルナビ

全23キャラの技解説&情報や対戦攻略はもちろん、頂点を目指すプレイヤー必携の技&システムの詳細データ、技フレームデータまでも掲載。また、初心者入門企画で格ゲービギナーもバッチリフォローしているぞ。

定価 1,600円+税

© SEGA

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.100

戦国大戦界 大祭 第三陣

人気シリーズ三作目が絶賛発売中！
今回も豪華出演者による特別番組を収録。
『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに。

特別付録
【EX】豪姫

価格 1,600円+税

© 2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.101

ガンスリンガー ストラトス GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-

アーケード史上初となる、賞金総額1000万円の公式大会が開催された。トッププレイヤー同士の熱いバトルが満載!!

付録
①公式大会DVD1枚
②Birthブルーカラーコスチューム（全キャラクター分）＋19800GPのキャンペーンコード

価格 1,886円+税

enterbrain mook

エンターブレイン総合サイト
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

☎0570-060-555（代表）
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）

いつでも！どこからでも！
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス！

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第46回

隔月刊誌としての新たな歴史を歩み出したアルカディア。かなりぼやきまじりの今回。

本誌がいよいよ隔月刊行化（いろいろと変わりました）

いよいよ隔月刊化です。表紙のデザインを新しく、ロゴもリファイン致しました。
特集は戦国大戦とWCCFの2本。表紙は見ての通り戦国大戦で、これは先号に続き2号連続の起用となっております。
我々の無理にこたえて素材を用意していただいたセガさんありがとうございました。
今回の表紙デザインは、落ち着いた印象を打ち出したこれまでの表紙とは方向性を逆へ向けて「元気」を前面に出すよう、デザイナーの福島さんに頑張っていただきました。
その「元気」伝わりましたでしょうか。
こんな時代やさかい、カラ元気ぐらいは出していこうじゃないか！ そんな思いが込められております。
読者諸兄をだまし討ちする意図はありませんので、リニューアル前後の仕様の変更について、ここに明記しておきたいと思います。

リニューアル前のページ数：128P
リニューアル後のページ数：112P
ページ数が減っております。
リニューアル前の定価：990円
リニューアル後の定価：1，180円

何と、ページ数は減ったのに、定価は上がっています。何ということでしょうか。
しかし、総合的に、こうせざるを得ませんでした。これで大儲けしようというのではありません。こうせざるを得ない台所事情がそこにあるのです。
しかし、考えてもみてください。本誌には広告がほとんど存在しません（ヤケ）！ ほぼ全部記事。普段買ってらっしゃる雑誌から、広告ページを除いてカウントしてみてください。ほぼ気力だけで立っている状態。
貧乏自慢はしない主義でしたが、事がこうにも及ぶと、やはり言及した方が理解を得られるかと思ってあえて書いてみました。
こうなってなお読者諸兄に愛想を尽かされないよう、誌面の価値というものを維持しなければならないのですから、責任は重大です。1986年から続く、アーケードゲーム専門誌の灯火を絶やさないよう、何とかやっていくほかありません。
ハイスコア集計ページ。リニューアルに当たり、廃止を検討しました。
ハイスコアの長い歴史を背負って初めて価値を持つため、どこでもできるコーナーではありません。廃止し、ハイスコアを支持する熱量の高いオピニオンリーダーが万が一弊誌への批判を始めたとしたら、それが本誌への最後の一撃になる気がして、今回は廃止を決断できませんでした。
関係各位は、今後とも本誌をよろしくお願い致します。

杉田 哲朗
本誌編集長。糖分を控えるダイエット敢行中。以前は飲むものすべてに糖分を加えていたが、今は無糖の飲料しか口にしない。ダイエット効果かなりありとのこと。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ―奥付―

EDITOR's NOTE

●隔月刊化スタートの号となりました。以降、偶数月の発売となります。いろいろと厳しい中での再出発ですが、もうなるようにしかなりませんね。厳しい中でも、皆様がより楽しいゲームセンターライフを送れることを目指し、活動していきますので、今後ともよろしくお願い致します。(杉田)	●今月は『WCCF』と『maimai』の強化月間! 特に『maimai』が熱い! 久々にゲーセンで良い汗かいちゃいましたね。もっとうまくなりたいと思って、帰りがけに手袋買っちゃいました。新品なのに既に穴が空いていたのが気になったけど、それも思い出。(イレイザー or アフロなかむら)
●ガンストは風澄から茉莉にキャラ変えした。WPの構成や距離感が割と近いところが多く、あまり苦戦せず移行できそう。先日発売した公式大会DVDの付録Birthブルーコスも茉莉に対応しているので、まだの人はこの機会に買ってネ! 今月から隔月刊となりますが、引き続きご愛顧のほどお願いします。(霜田)	●3月末に風邪が治らないなぁと思い病院に行ってみたら「ただの肺炎ですね。」との診断が下されました。ただのって言われても……。特殊なものって何なんでしょう。入社早々長期休暇をいただくことに。申し訳なさで死にたくなりました。みなさん健康には十分注意してください。(野中)
●いろいろな面でゴタゴタとしたまま隔月刊、リニューアルとあわただしく進んでしまいましたが、これも反省点として活かしつつ、よりよい誌面にできればいいな～、と。ギチギチに詰め込まれたものも情報量という点ではアリですが、やっぱ作ってて面白くないとね!(妖怪レゲーじじいitakyo)	●『WCCF』のVer.2.0ですが、試合中の操作感覚が想像以上に変わっていたのでビックリ! 以前と同じように中央突破オンリーで戦うと、今後は勝率が低くなる予感大ですね。次号以降でも新Ver.の研究成果をどんどんご紹介していきたいと思いますのでこうご期待!(たてしゅ)
●今月の『WCCF親子』は本当に良い話ダナー……。というわけで人知れず過去最高のページ数を担当したような気がする今号でした。次回読者の皆様にお会いできるのは6月末になりそうですが、その時にはビッグなご報告ができそうな予感。パワーアップしていろいろお届けしまするよ!(松D)	●今月は記事構成のために『カラドリウス』を一足お先にプレイさせていただきましたが、古き良き王道の内容にシューターの血が騒ぎっぱなしでした! NESiCA×Liveの『クリムゾンクローバー』と併せて、縦シューのためにゲーセンに通う、あの素晴らしき日々が帰ってくるのですよ。最高!(ちくわ)
●「春だから」ってことで、不肖ヤエ、編集部を今月で卒業です。実はここに来るまでアクションRTS(←意味不明)程度の認識だった格ゲーですが、昨今の情勢で残り続ける、数少ない「ゲームらしいゲーム」と気付いたことが最大の収穫でした。闘いはまだまだ続きます(コーリー風に)。ご縁のあった皆様とすべての読者に感謝!(ヤエ)	●どうも、アルカディアでは8年ぐらい『WCCF』担当だけど編集後記は初めてなマンモス丸谷っス。プライベートでは『リアルバウト餓狼伝説2』と『SEGA CARDGEN MLB』というまったく接点の無い2作品をプレイしてたり。前者はともかく後者は記事になりませんかねぇ?(マンモス丸谷)
●今回も多くの主君の皆さんにご協力いただきまして、本当にありがとうございました。ドキドキさんにはちゃんと許可をいただいてますよ! 生祭スペシャルや、気になる謎のロゴなど、イベントだらけの『戦国大戦』。リニューアル後も大絢爛で掲載していきますので、よろしくお願いします!(シンドウ)	●ジョー・ホールドマンが来日するということで喜んだのだけど、いま彼の著書で日本語版が発売されているのが『ヘミングウェイごっこ』と『終わりなき戦い』だけという事実に少し悲しくなる。大人の事情で過去の名作を復刻できないゲームメーカーにも似た悲しみよ……。(松浦恵介)

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／中村 翔／野中 省吾
■編集協力(五十音順) age／飛鳥／ウメハラ／雲のジュウザ／鮭／ザ・ゲス／C-LAN／田渕健康(トリスター)／ドキドキ／たてしゅ／ちくわ／鉄拳番長／とも／パイン／福士／松浦恵介／魔法のランプ／マンモス丸谷／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家(五十音順)　天野シロ／IKa／いちみやひろし／すう／藤丸あお／幸宮チノ
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人／請地良介
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE ―次号予告―

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号も攻略&プレイヤー情報満載でお届け!

戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-

あの話題の新作ゲーム最新情報が!

CODE OF JOKER ／ LORD of VERMILION Ⅲ

そのほか、コラムやコミックも読みごたえ十分!

ウメハラコラム、かくげいぶ!　恋姫☆ようちえん　ほか

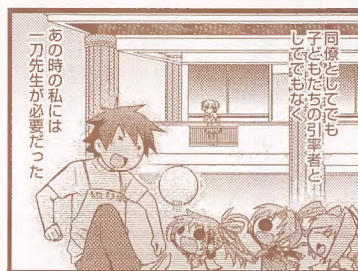
NEXT NUMBER 158は

2013年6月29日(土)発売予定　予価1,180円(税込)

アルカディア刊行形態変更のお知らせ

この度、月刊アルカディアは2013年4月30日発売号より刊行形態が変わり、隔月化する運びとなりました。名称も『アルカディア』となり、定価は1,180円となります。これまで以上に濃縮された情報を提供するとともに、さまざまなタイトルを楽しんでいただけますよう誌面や付録も充実させていきます。

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア6月号 [No.157]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.157
第14巻 第6号 通巻第157号 平成25年4月30日発行・発売(偶数月30日発行・発売)
雑誌11447-06
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループホールディングス 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE ―投稿―

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り
8月号/5月16日(木)必着
10月号/7月16日(火)必着
12月号/9月17日(火)必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

「festa!」

七瀬葵先生の作家活動20周年を祝う記念本、「festa!」がいよいよ今夏刊行！　ここでしか読めないロングインタビューや秘蔵イラスト、さらにまさかの「AQUAPLUS」や西又葵先生のゲストイラストなど、多彩な内容で送りするぞ!!

通販サイト「ebten」専売 18禁炊き枕カバー付き DXパックも予約受付中!

■七瀬葵 20周年記念
アニバーサリーコレクション
通常版：2,940円［税込］A4判／112ページ
ebtenDXパック：12,000円［税込］
※七瀬葵先生描き下ろし抱き枕カバー 2wayトリコット／オリジナルポストカード付き
発売日：2013年夏発売予定
■ご予約はこちら：http://ebten.jp/

秘蔵イラストも満載!!

※収録イラストはイメージです。

2013年夏 発売予定

Coming Soon!!

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-06

4910114470636
01124